

¡EXCLUSIVO!
DESPLEGABLE
RED DEAD REDEMPTION 2
SORTEAMOS
3 JUEGOS
SPIDER-MAN PARA PS4
HOBBY CONSOLAS
Nº 327
ANALIZADOS
MARVEL'S SPIDER-MAN
SHADOW OF THE TOMB RAIDER
DRAGON QUEST XI
NBA 2K19
MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE...
RETRO
LA HISTORIA DE GONZO SUÁREZ, EL CREADOR DE COMMANDOS
REPORTAJE
40 JUEGOS
RETRO PARA VIAJAR AL LEJANO OESTE
Wésterns que han hecho historia
www.exvagos1.com
REPORTAJE
EL LEGADO Y EL FUTURO DE SEGA
ROCKSTAR GAMES PRESENTA
RED DEAD REDEMPTION II
Una aventura que marcará época
¡NUEVOS DATOS!
ASSASSIN'S CREED ODYSEEY
CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII
CYBERPUNK 2077
STREETS OF RAGE 4
RESIDENT EVIL 2...
¡REGALO!
PÓSTER DOBLE
EL JUEGO DE VELOCIDAD DEFINITIVO
Forza Horizon 4
Las mejores carreras se disputan en Xbox One



FORAJIDOS SIEMPRE

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

RED DEAD REDEMPTION II



FORAJIDOS SIEMPRE

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

RED DEAD REDEMPTION II



EDITORIAL



SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Llegando a un horizonte que parecía lejano

Estamos viviendo un momento dulce. Suena a tópico, pero es la verdad. Echad un vistazo a los juegos que llevamos analizados en este número, mirad los avances y pensad en lo que nos espera en 2019. Asistimos al momento de plenitud de esta generación y se nota en la calidad de los juegos, tanto de compañías consagradas como de estudios indies. Y eso en un año en el que *Red Dead Redemption II* va a poner patas arriba el mercado. Pero esto no es todo. Avalanchas de juegazos se suelen vivir (casi) todos los finales de año. Hay más cosas que me hacen pensar que la industria del videojuego está llegando a la madurez.



Junto a los grandes desarrollos, el mercado de la nostalgia se va consolidando y se hace cada vez más fuerte. No hablo de las remasterizaciones de turno o del port fácil. El éxito de las Classic Mini de Nintendo y de remakes como *Crash: N. Sane Trilogy* han abonado el terreno para que los más canosos y los jóvenes inquietos tengan verdadero interés por bucear en el pasado, y la industria está respondiendo. Lejos de simplemente querer aprovecharse de la fuerza de la nostalgia, está yendo un paso más allá. Se anuncian secuelas de sagas perdidas en el olvido, como *Streets of Rage 4*, y se enseñan remakes que podrían ser considerados juegos nuevos, como el de *Resident Evil 2*. Máquinas como Neo Geo Mini y PlayStation Classic se esmeran en acercarnos el pasado de la mejor forma posible: para disfrutar y para coleccionar.

Si añadimos la diversidad de estilos de juego que ya hemos comentado otras veces (aventuras para disfrutar tú solito en el sofá, experiencias masivas de cooperación o destrucción, juegos que se actualizan casi al día y no dejan de evolucionar, catálogo para todas las edades...), llego a pensar que los videojuegos han alcanzado por fin el nivel de otras manifestaciones culturales. Y todos suman para lograrlo: los free-to-play, las grandes odiseas, las remasterizaciones, las reediciones, los indies, los juegos por capítulos, los DLC y hasta los micropagos. Todo ayuda (lo que nos gusta y lo que no) a llevar a los videojuegos más lejos (a más gente) de lo que han llegado nunca. ■

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Entre los anuncios de la Gamescom, los del previo del Tokyo Game Show y los del último Nintendo Direct, sumados a los tropecientos juegos que han salido en las últimas semanas, hemos tenido que hacer encaje de bolillos para cuadrar este número de la revista. Esta generación se encuentra en su punto más álgido.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor

Un año más, ya estoy empezando a pensar de dónde voy a sacar las horas para poder jugar a todo lo que sale en las próximas semanas... y la verdad es que las horas de sueño y de vida social van a ser las grandes perjudicadas. ¡Qué bien vendría ahora una pequeña glaciación, de un mes o así!

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Por fin he podido jugar a *Red Dead Redemption II*. El sandbox desarrollado por Rockstar y ambientado en el salvaje Oeste ofrece un nivel de detalle tan grande que sólo es comparable a lo que supuso *GTA: San Andreas*. Un serio candidato, no sólo a juego del año, sino a juego de la generación.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

El tsunami de novedades de estas semanas da vértigo, aunque, antes de la llegada de *Red Dead Redemption II*, el ganador claro parece ser *Spider-Man*. Sin embargo, yo soy un poco rarito y me he emocionado especialmente con *Dragon Quest XI*, que devuelve toda la grandeza del *VIII*. ¡Los limos me pueden!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

El recopilatorio de lucha callejera de Capcom nos ha pillado por sorpresa. Las malditas licencias nos han privado de volver a ver algunas de sus mayores glorias, como *The Punisher* o *Alien vs Predator*, pero los fans del mamporro barriobajero no podríamos estar más entusiasmados. Ojalá llegaran aquí las ediciones físicas.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 327



32 ***REPORTAJE***

RED DEAD REDEMPTION II

Va a ser el juego del año y, seguramente, del lustro: ya hemos podido jugarlo y nos ha conquistado



104 ***AVANCE***

CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

La saga de Activision deja la campaña para centrarse en el multijugador y sumarse a la moda de los battle royale

SÍGUENOS EN:

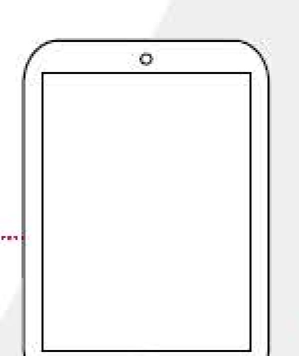
www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

https://www.instagram.com/hobbyconsolas/

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com



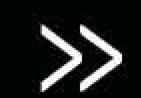






ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes* >>



MARIO EN 2D, LA LOCURA QUE RUEDA Y BUENOS BEAT'EM UP

Switch no para de recibir conversiones y, en el Direct, se anunciaron varias. La más destacada fue *New Super Mario Bros U* Deluxe, versión definitiva del plataformas 2D con cooperativo de Wii U. Esta versión incluirá la expansión *New Super Luigi U* junto con novedades como Toadette y Caco Gazapo, que serán jugables.

Más sorprendente fue el anuncio de *Katamari Damacy Reroll*, de Bandai Namco, que llegará a la eShop (y también a PC) con toda su locura. Además, ya está disponible, tanto en Switch como en el resto de máquinas, *Capcom Beat'em Up Bundle*, un pack que incluye siete clásicos: *Final Fight, Captain Commando, Knights of the Round, The King of Dragons, Warriors of Fate, Armored Warriors* y *Battle Circuit*. ¡Viva los yo contra el barrio!



NEW SUPER MARIO BROS U DELUXE 11 DE ENERO



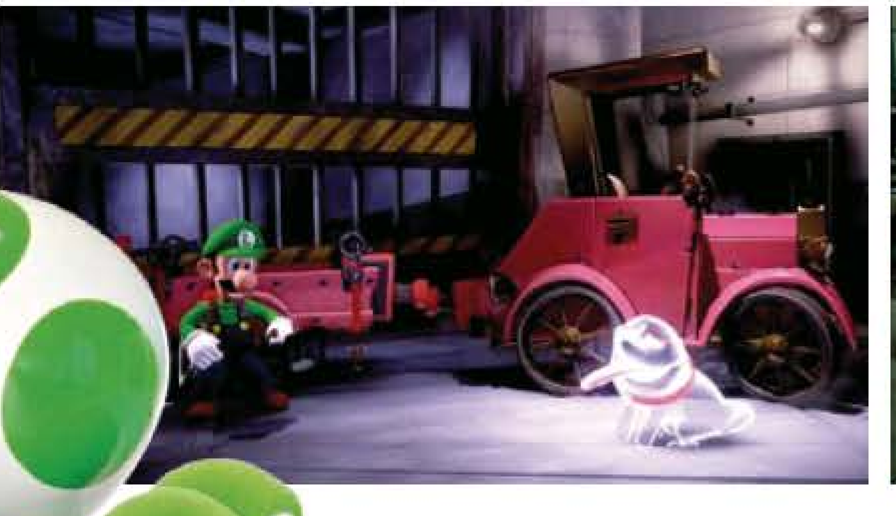
KATAMARY DAMACY REROLL 7 DE DICIEMBRE



CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE YA DISPONIBLE

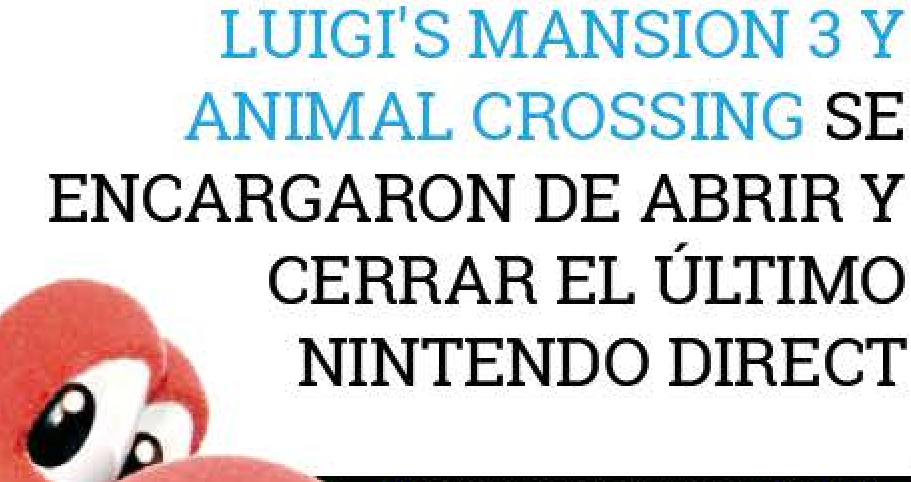
LUIGI'S MANSION 3 2019



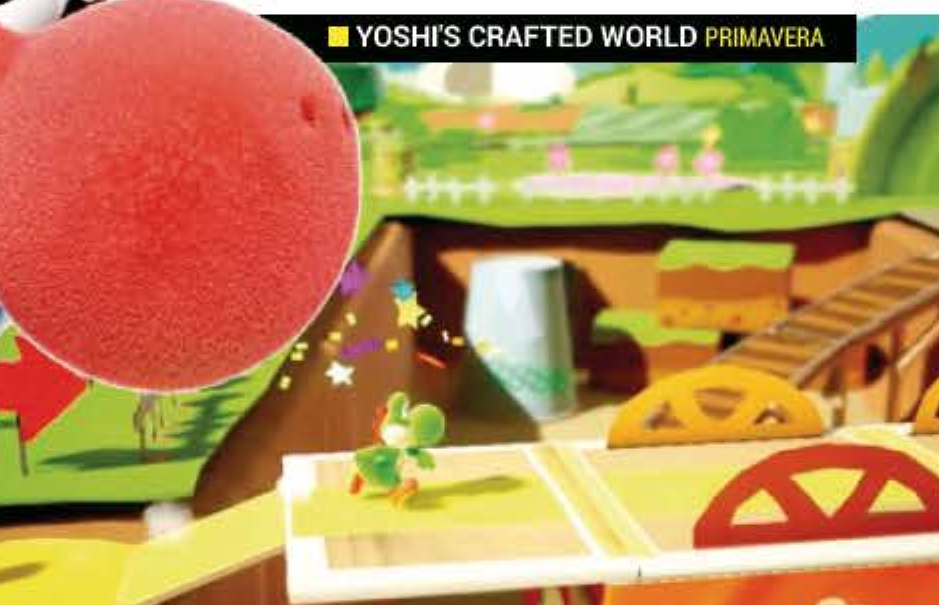




LUIGI'S MANSION 3 Y ANIMAL CROSSING SE ENCARGARON DE ABRIR Y CERRAR EL ÚLTIMO NINTENDO DIRECT



YOSHI'S CRAFTED WORLD PRIMAVERA







ANUNCIOS / SWITCH

Nunca es tarde para emitir un Direct digno de un E3

Nintendo fue muy criticada por no hacer ningún anuncio de peso en el E3, pero eso ya es historia: *Luigi's Mansion 3* y *Animal Crossing* están de camino

El último E3 de Nintendo fue una pequeña decepción, ya que se centró casi exclusivamente en *Super Smash Bros Ultimate* y muchos nos quedamos con ganas de más. Para la compañía de Kioto, la feria angelina es sólo un evento más, que le permite poner en las manos de la prensa y de los usuarios demos de juegos ya muy avanzados. Su política de comunicación en lo que a realizar anuncios se refiere lleva años asociada, más bien, a los famosos Direct, algo que ha vuelto a quedar patente este mes, merced a un evento de 35 minutos cargado de novedades.

Por encima de todo, destacó el anuncio de dos juegos largamente esperados por los fans: *Luigi's Mansion 3* y un nuevo *Animal Crossing*, que aún no tiene título oficial. El primero abrió la presentación y dio unas breves pinceladas de cómo lucirá visualmente. El segundo, del que aún no existen imágenes oficiales (la que veis abajo se usó como simple "teaser"), se encargó de clausurar el evento, con un simpático gag en que Tom Nook mareaba la perdiz antes de confirmar que ya se está preparando para vivir nuevas aventuras en Switch.

Otro exclusivo inédito que se anunció en el Direct fue *Town*, título provisional de un colorido RPG que está desarrollando Game Freak, el estudio responsable de *Pokémon*, y en el que habrá que defender un pueblo del ataque de monstruos. Además, se dejó ver *Yoshi's Crafted World*, un juego que aún no tenía denominación oficial y que ya cuenta con fecha estimada: primavera. Como *Woolly World*, será un plataformas en 2D con cooperativo, pero sus niveles serán preciosos dioramas que serán jugables por los dos lados.

El resto del Direct se usó, principalmente, para hablar de otros exclusivos ya presentados con anterioridad (*Pokémon: Let's Go*, *The World Ends with You*, *Daemon X Machina*) y para recordar la llegada de diversas conversiones a Switch, como las de *Cities Skylines* (ya disponible), *Diablo III* (2 de noviembre), *Civilization VI* (16 de noviembre) o *Warframe* (20 de noviembre). Hubo también un pequeño apartado para 3DS, que recibirá en 2019 una adaptación de *Kirby's Epic Yarn*, el juegazo de Wii. Además, *Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser* fue fechado para el 25 de enero.

NES, ESTRELLA DE NINTENDO SWITCH ONLINE

El 19 de septiembre, arrancó Nintendo Switch Online, el servicio de pago necesario de ahora en adelante para disfrutar del multijugador en línea de juegos como *Mario Kart 8 Deluxe*, *Splatoon 2* o *ARMS*. Una de las bondades de la suscripción es que da acceso a veinte clásicos de NES, entre los que se cuentan *Mario Bros*, *Donkey Kong*, *Excitebike* o *Double Dragon*. Para jugarlos como antaño, los suscriptores podrán adquirir, próximamente, un pack con dos mandos de NES que incluirán raíles "tipo Joy-Con" para acoplarlos a Switch y cargarlos.






ANIMAL CROSSING 2019


TOWN 2019



ENTREVISTA / XBOX ONE - PC

Hablamos con **Ralph Fulton**, director creativo de *Forza Horizon 4*

Veterano de Codemasters, donde trabajó en *GRID* o *F1 2010*, este escocés es uno de los máximos responsables de una saga que ha sentado cátedra en los últimos años en el género de la velocidad

¿Cuánta gente ha trabajado en *Forza Horizon 4* y cuál es la relación entre Playground y Turn 10, responsable de *Forza Motorsport*?
Tenemos una gran relación con Turn 10 y empleamos el mismo motor, ForzaTech, así que trabajamos continuamente sobre su base y viceversa. También tenemos la suerte de que muchos miembros de Playground hemos trabajado en dos o más entregas de *Horizon*. El equipo de esta entrega ha sido el más grande, con cerca de 160 personas.

¿Ha sido más fácil el desarrollo esta vez, habiendo recreado Gran Bretaña, que es el país donde vivís, en lugar de Colorado, Francia, Italia o Australia?
Ciertamente, tener el lugar a la puerta de casa ha facilitado la búsqueda de recursos, pero lo complicamos instantáneamente al incluir las estaciones dinámicas. Eso implicó que necesitáramos coger referencias fotográficas y capturar los cielos en HDR durante las cuatro estaciones... ¡lo cual incluyó uno de los inviernos más fríos que se recuerdan!

¿Qué fue primero? ¿La ambientación británica o las cuatro estaciones?
Ambas cosas vinieron juntas. Habiendo nacido en Gran Bretaña, cuando te acostumbras, es fácil que te olvides de lo bonito que es el mundo que hay a tu alrededor, pero el equipo hizo un gran trabajo al decidir por qué era la decisión correcta. Necesitábamos un lugar que realmente reflejara los efectos de cada estación, y Gran Bretaña es idónea.

La saga tiene tanto ciclo día-noche como meteorología dinámicos. ¿Cómo lo hacéis posible, cuando *Forza Motorsport* o *Gran Turismo* no pueden ni soñar con ello?
El ciclo día-noche dinámico es el precio que hay que pagar para entrar en el género del mundo abierto, y consideramos a *Forza Horizon* tanto un juego de mundo abierto como un juego de velocidad. Pasamos mucho tiempo investigando la iluminación dinámica para la primera entrega, y el clima dinámico para la segunda. Nuestra meta es que el jugador se sumerja en el mundo y, para ello, éste debe ser dinámico y evolucionar. Las estaciones son la evolución natural de esa visión. Por primera vez, tenemos un mundo en el que el calendario también avanza, de estación en estación, y la experiencia de vivir en él es más inmersiva que nunca.

¿Cómo de difícil ha sido implementar las estaciones y cuál ha sido el mayor reto?
Ha sido una tarea descomunal, porque ha supuesto que cada equipo del estudio se implicara para sacarlo adelante, ya que afecta a todos los aspectos del juego. Supone pensar sobre todo lo que haces de cuatro formas distintas y considerar lo que las estaciones implican para ese tema. Como ejemplo, hay ovejas en *Forza Horizon 4*, porque las ves en el campo por toda Gran Bretaña. Ahora bien, las ovejas cambian a lo largo del año: su lana es más larga en invierno, hasta que son esquiladas al principio del verano. Eso significaba que no podíamos tener un solo modelo de oveja: necesitábamos para todas las estaciones. ¡Y eso para simples ovejas!

Forza Horizon podría considerarse una experiencia arcade, pero la conducción es muy realista. ¿Cómo se gestiona ese equilibrio?
Intentamos combinar la idea de que los jugadores hagan las locuras que les gustaría hacer en la vida real (como ir a toda velocidad por una autovía o conducir campo a través con un Lamborghini) y la de mantener la sensación de precisión que esperan los fans de *Forza*.

Desde la primera entrega, la jugabilidad se asemeja mucho a la de _Project Gotham Racing_ y sus kudos. ¿Bebisteis de ella?
Nuestro sistema de puntos es, en parte, un homenaje a los antiguos *PGR*, y conmemora el mismo tipo de experiencia. Ha funcionado de forma brillante en *Horizon* durante cuatro entregas hasta ahora, y hemos erigido muchas más características a su alrededor. Esta vez, podrás usar los puntos de estilo que ganes para desbloquear ventajas y mejoras para cada coche. Esto le da longevidad al sistema de habilidad, permite subir de nivel tus coches favoritos y fomenta que conduzcas otros.

Habéis introducido historias en el mundo y la compra de propiedades. ¿Cómo surgió la idea?
Los anteriores *Horizon* se basaban en una suerte de "verano sin fin". Con el cambio al mundo compartido y las estaciones dinámicas, pensamos acerca de lo que significaría "vivir" en el mundo de *Horizon*. A partir de ahí, surgió con naturalidad lo de añadir cosas como Horizon Life, ya sea comprar una casa o conseguir un trabajo lo que hagas.

Forza Horizon 2 tuvo una de las mejores intros de esta generación, con ese "discurso trascendental". ¿Repetiréis en esta entrega?
Muchos fans nos han dicho que les encantó la introducción de *Forza Horizon 2* y, generalmente, intentamos crear una gran experiencia inicial que capture la energía de la saga cuando alguien juega por primera vez. Sólo puedo decir que estoy deseando oír los comentarios de la gente cuando el juego salga el 2 de octubre.

Forza Horizon 3 tuvo dos geniales expansiones, con la montaña helada y los tirabuzones de Hot Wheels. ¿Qué podemos esperar para las dos ampliaciones que tendrá _Horizon 4_?
No quiero revelar demasiado, pero vemos las expansiones como una forma de coger las cosas que más gustan del juego base y encontrar la forma de darles una vuelta de tuerca.

Por último, ¿será éste el último _Forza Horizon_ de Xbox One, sabiendo que lanzáis entregas cada dos años y que Phil Spencer ya ha dicho que la próxima Xbox está en desarrollo?
No puedo hablar del futuro, pero sí puedo decir que estamos comprometidos a apoyar *Forza Horizon 4* durante los próximos años. ■

3





■ Goliath será uno de los jefes iniciales. El combate tendrá varias fases e incluirá el hundimiento parcial de un edificio.

■ *DMC 5* usará el RE Engine, el motor de la saga *Resident Evil*, y será un espectáculo de efectos.

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

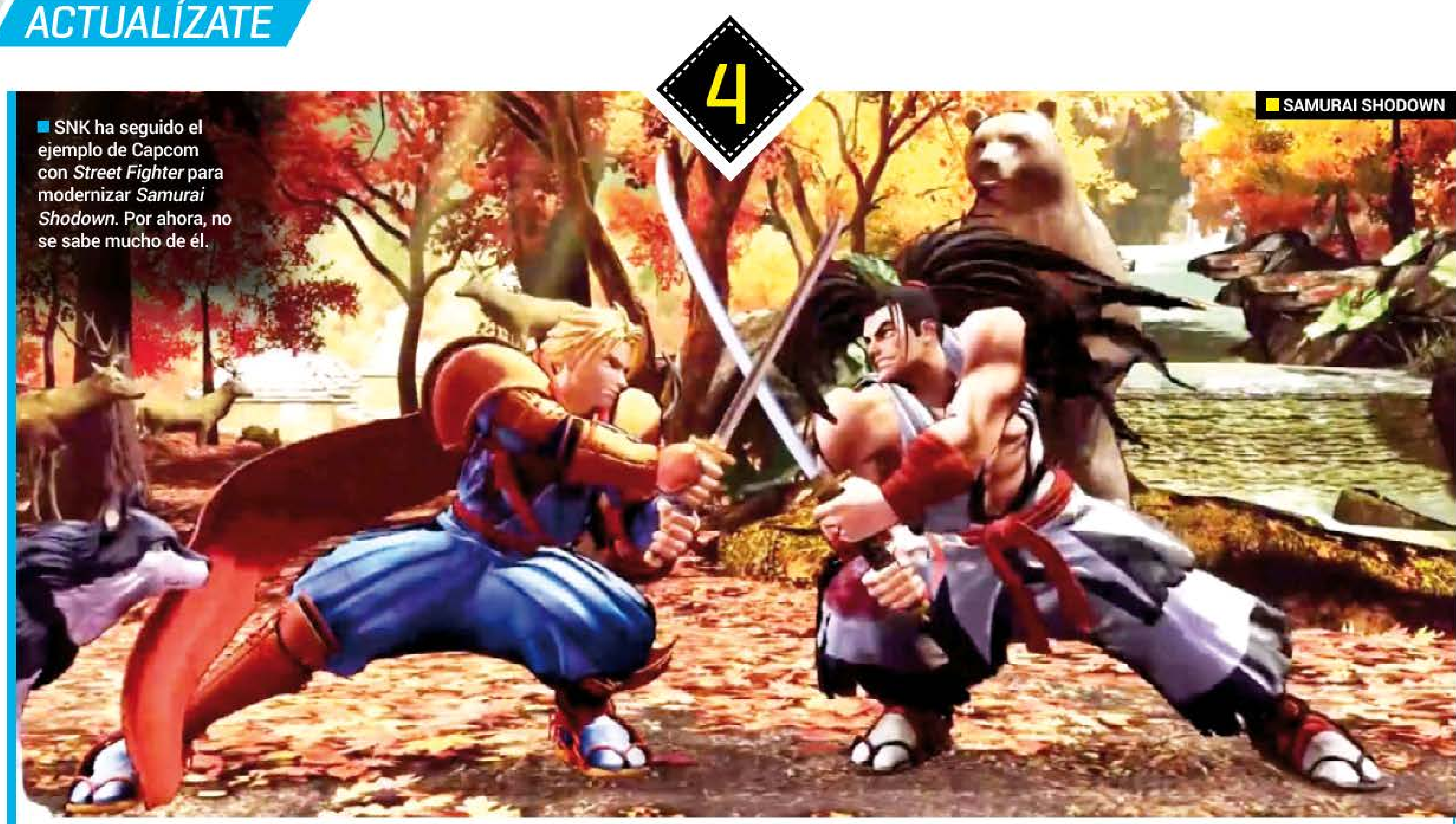
Los cazademonios de Capcom están de vuelta en la ciudad

***Devil May Cry 5* tiene fecha de salida, el 8 de marzo, y ya hemos podido probar una primera demo de armas tomar**

Capcom no para de recuperar sagas para la causa, y la nueva entrega de *Devil May Cry*, esta vez desarrollada por los equipos internos de la compañía y con Hideaki Itsuno a la cabeza, será una interesante reivindicación, que se las tendrá que ver con la tercera parte de su aprendiz *Bayonetta*. Hemos catado una demo de veinte minutos y, por su culpa, nuestra sed de sangre demoníaca no conoce límites. Por suerte, ya hay fecha: el 8 de marzo, podremos bebernos a morro su frenética acción.

Devil May Cry 5 tendrá como protagonistas a Nero, Dante y un tercer personaje del que nada se sabe, que deberán detener el avance de un árbol demoníaco que está extendido sus raíces por la ciudad de Red Grave. Por ahora, hemos podido jugar con Nero, cuyas armas principales serán una espada con motor de combustión, un revólver y diversos brazos intercambiables, que servirán para atraer a los enemigos, moverse con agilidad por el aire, lanzar electricidad, ralentizar el tiempo... Cada uno se agotará con su uso y podremos detonarlos cuando nos plazca. Con Dante aún no hemos podido jugar, pero, en un tráiler, se le ve atropellar demonios con una motocicleta... ¡y partirla por la mitad para convertirla en sendas espadas! ■

4



SNK ha seguido el ejemplo de Capcom con *Street Fighter* para modernizar *Samurai Shodown*. Por ahora, no se sabe mucho de él.







ANUNCIOS / PS4

Samuráis musculados y rol japonés con pedigrí

La antesala del Tokyo Game Show dio mucho de sí, con anuncios como un *Samurai Shodown* o la puesta en escena de los esperados *Project Prelude Rune* y *Project Awakening*

Una semana y media antes del Tokyo Game Show, Sony celebró su habitual conferencia, que le da el pistoletazo de salida a la feria todos los años. A falta de títulos propios, el protagonismo corrió a cargo de diversas thirds parties que anunciaron o mostraron juegos que están en desarrollo para PS4. El más destacado fue *Project Judge*, de Sega, del cual podéis leer un avance en profundidad en la sección Big in Japan. La otra estrella del show fue SNK, que anunció una nueva entrega de *Samurai Shodown*, su famosa saga de lucha con samuráis. Tras tropecientos ports, por fin vamos a tener una adaptación a los tiempos modernos, con unos gráficos 3D muy coloridos que se combinarán con la jugabilidad 2D de toda la vida. El salto visual recuerda mucho al que dio Capcom con *Street Fighter IV*.

Square Enix también aprovechó el momento para mostrar por primera vez en movimiento *Project Prelude Rune*, un colorido RPG de fantasía de Studio Istolia, un nuevo equipo comandado por Hideo Baba, quien fuera máximo responsable de la saga *Tales of*. Más tarde, la compañía anunció también que *The Last Remnant*, el RPG por turnos de Xbox 360 de 2008, tendrá una remasterización el 6 de diciembre (en digital y a 20 euros).

Finalmente, Cygames mostró también *Project Awakening*, un RPG de acción hiperrealista en cuyos gráficos trabaja Junji Tago, exdirector técnico del Fox Engine de Konami.





GOLF Y BAILE PARA PS VR

PS VR tuvo su pequeña cuota de protagonismo con el anuncio de varios títulos. Los más destacados fueron *Everybody's Golf*, que está corriendo a cargo de Japan Studio, y *Space Channel 5 VR: Arakata Dancing Show*, una nueva entrega de la famosa serie de baile espacial de Sega. Ambos llegarán en 2019. Aparte, se anunció *Kingdom Hearts VR Experience*, que será gratuito y que revivirá varios momentos de la mágica saga de Square Enix.

5



■ El mando para poder jugar con comodidad en la tele no forma parte del pack de la consola, y lo mismo sucede con este set de cuatro pegatinas.

LANZAMIENTO / ■ NEO GEO MINI

Neo Geo Mini ya tiene fecha y hace honor al pasado con su precio

Se pone a la venta en octubre, a 129,99 euros... sin contar los potenciales periféricos o cables adicionales

Aún no se sabe el día exacto, pero Neo Geo Mini, la nueva consola retro de SNK, llegará a España en octubre, de la mano de la distribuidora Shine Star. Lo hará a 129,99 €, un precio elevado que entraba dentro de lo previsible, dado que este mueble recreativo en miniatura incluye una pantalla funcional de 3,5 pulgadas. No obstante, para jugar en la televisión, hará falta un raro cable de HDMI a HDMI Mini que no se incluirá en la caja (suelen costar unos 10 €). Tampoco se incluirá un mando clásico: se venderá por separado a 29,99 €, en blanco y en negro. Se ha aprovechado la tesitura incluso para lanzar un set de pegatinas por 9,99 € y un protector de pantalla oficial por 6,99 €.

En todo caso, será una forma fantástica de revisitar los salones recreativos de los 90. Su catálogo constará de 40 títulos, entre los que se encontrarán seis entregas de *Metal Slug*, cinco de *The King of Fighters*, tres de *Samurai Shodown*, dos *Fatal Fury*, los dos *King of the Monsters*, los dos *Shock Troopers, Art of Fighting, Blazing Star, Blue's Journey, Crossed Swords, Football Frenzy, Garou: Mark of the Wolves, Ghost Pilots, Kizuna Encounter, Last Resort, Magician Lord, Mutation Nation, Ninja Master's, Puzzled, Robo Army, Sengoku 3, Super Sidekicks, The Last Blade 2, Top Player's Golf, World Heroes Perfect* y *3 Count Bout*. ¡Casi nada! ■

Las cifras del mes



24 millones de unidades se han vendido de *FIFA 18*, un éxito descomunal

1.000.000 de dólares donará EA a las víctimas de un tiroteo en un torneo de *Madden NFL*





2.000 euros costaba el PC en el que se ejecutó la demo de *Cyberpunk 2077*

8 millones de copias acumula *Final Fantasy XV*, al que aún le queda contenido por lanzarse



10 millones de jugadores ha tenido *Forza Horizon 3*, algo que su secuela, con Game Pass, tratará de superar

50 millones de dólares ha generado *Animal Crossing: Pocket Camp*, un halagüeño presagio para la entrega de Switch

10.000.000 es la cantidad de jugadores de la que goza ya *Monster Hunter World*



1 millón es la barrera de jugadores diaria de la que ha bajado *PUBG* tras mucho tiempo, por culpa de la beta de *Black Ops IIII*





LEGION Y720
EL RESTO
DE GAMERS
TE PARECERÁN
NOVATOS
Lenovo
Windows 10
La mejor versión de Windows hasta la fecha para jugar en PC.




Royce será uno de los primeros jefes a los que nos enfrentaremos en el juego.

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

El mejor vídeo del E3 sale a la luz

CD Projekt RED se ha decidido al fin a mostrar a todo el mundo la demo de 48 minutos de *Cyberpunk 2077* y no vemos la hora de mudarnos a su ciudad de neón

La estrella del pasado E3 fue la demo de *Cyberpunk 2077*, pero CD Projekt RED sólo la mostró a la prensa a puerta cerrada. Por suerte, el estudio polaco la ha hecho ya pública para que cualquiera se haga una idea de la brutal dimensión que tendrá su RPG.

El vídeo dura la friolera de 48 minutos, algo poco habitual, y se ambienta casi al principio del juego, con su protagonista, V, realizando un par de misiones que ya permiten ver que las decisiones que tomemos tendrán consecuencias drásticas en el devenir de los acontecimientos. Por ahora, CD Projekt ha mostrado apariencias genéricas de V, tanto en su versión masculina como en su versión femenina, pero lo cierto es que el editor permitirá moldear su físico de miles de maneras, para que lo convirtamos en nuestro álter ego, algo que entroncará, como ya se ha insistido, con la inmersión que supondrá la innegociable cámara en primera persona, que sólo se podrá sustituir por una en tercera a la hora de conducir vehículos.

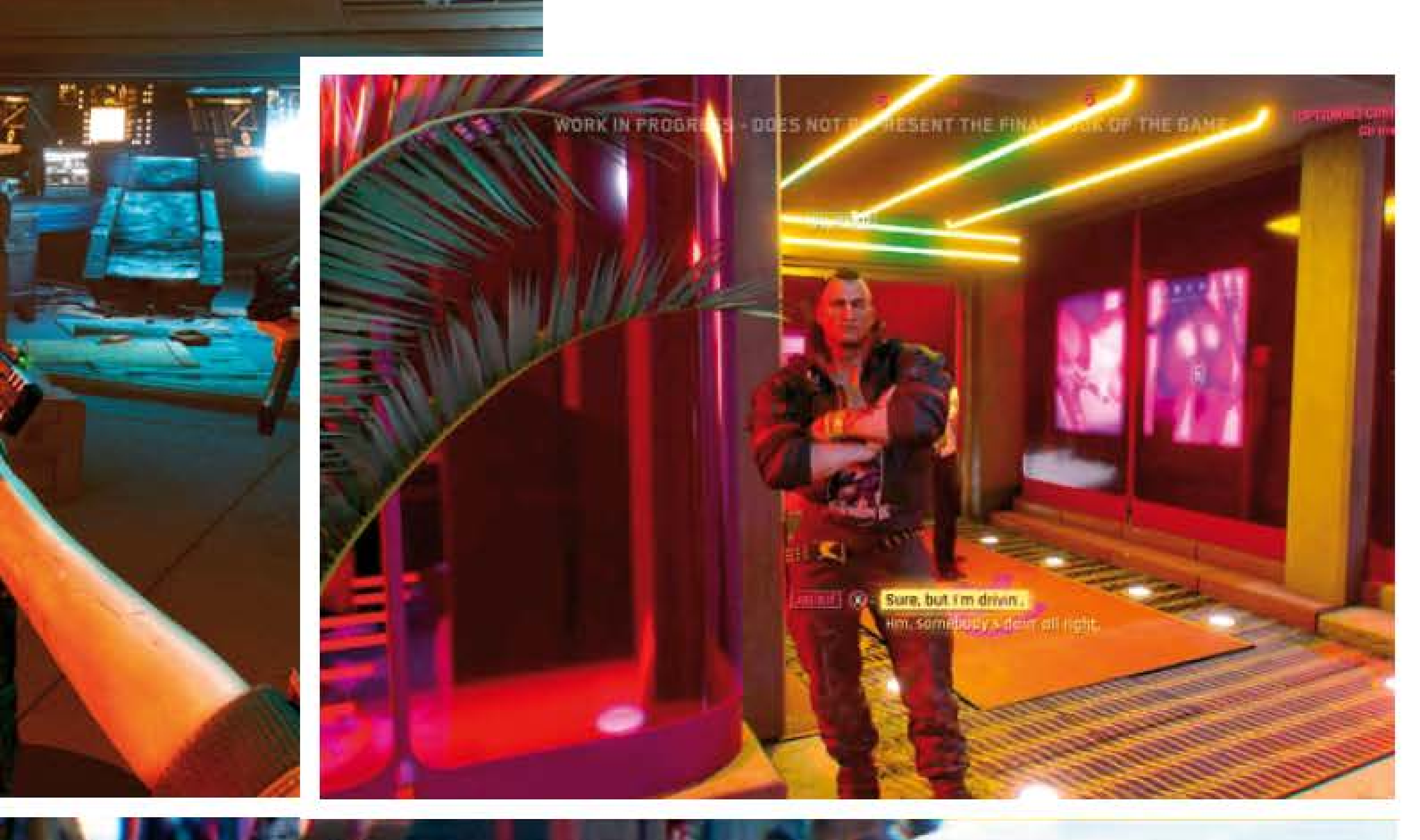
De la demo, llama especialmente la atención la jugabilidad, que exprimirá al máximo el trasfondo cibernético. Así, V podrá recibir implantes que le otorgarán infinidad de destrezas, como un escáner óptico para hacer zoom o analizar el entorno o una nueva piel para mejorar el agarre y el daño de las armas, que se mostrará numéricamente en la pantalla. Entre el armamento, habrá fusiles cuyas balas rastrearán a los enemigos, pistolas con munición que rebotará contra las paredes... El gore estará a la orden del día y si, por ejemplo, disparamos a las piernas de alguien, podremos arrancarle las piernas de cuajo. Además, habrá cuchillas que permitirán clavarse a las paredes y rebanar a los rivales, consumibles que ralentizarán el tiempo... *Cyberpunk 2077* será un juego venido del futuro.



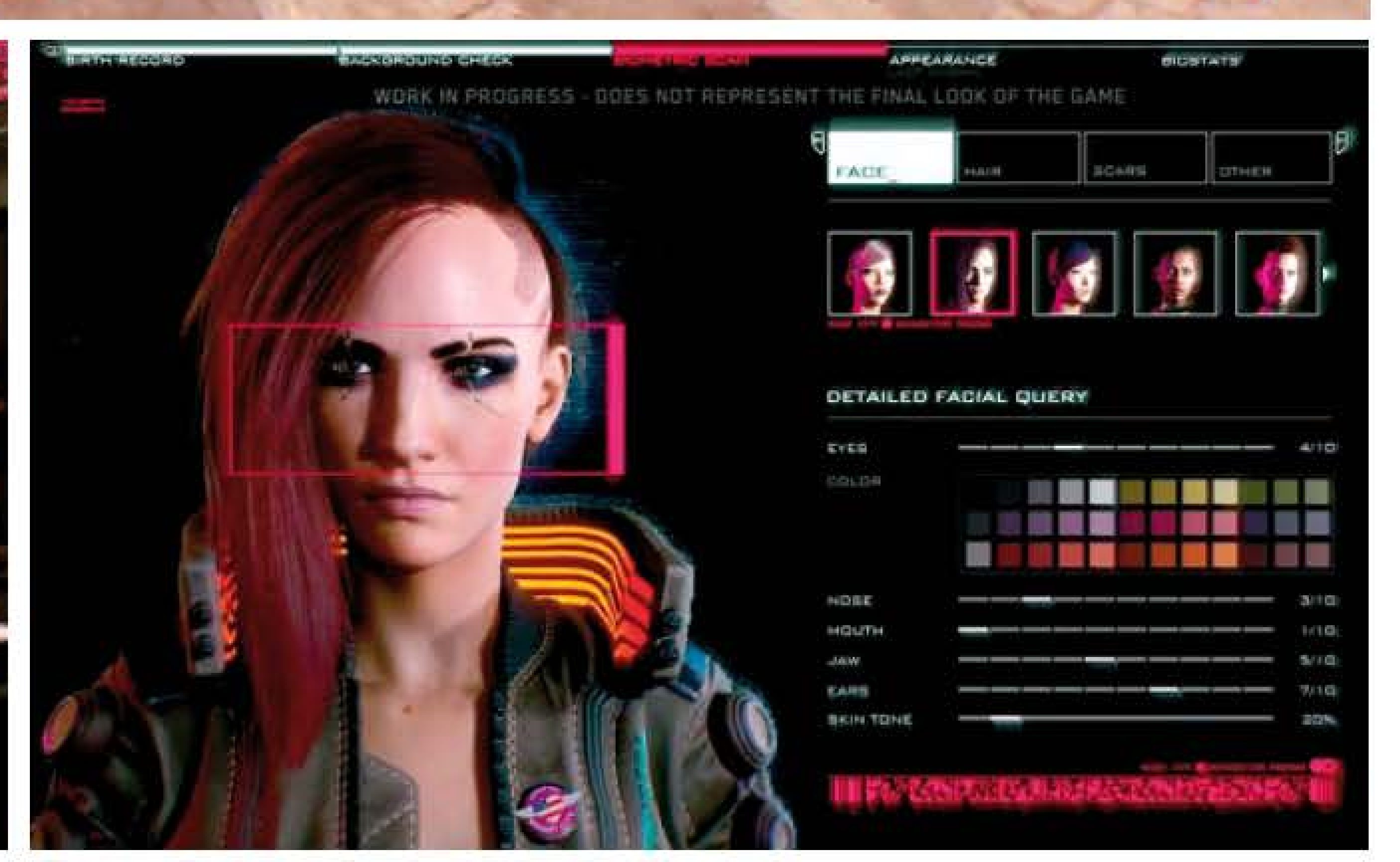
LAS DECISIONES QUE TOMEMOS TENDRÁN UNAS CONSECUENCIAS DRÁSTICAS EN LOS ACONTECIMIENTOS


El apartado visual pondrá a prueba a PS4 y Xbox One, con sus modelados, con lo transitadas que estarán las calles de Night City...









Las frases del mes



“Nuestra regla para las misiones secundarias es que su historia ofrezca algo que no se haya visto nunca antes, y no hacer de recadero”

Patrick Mills. Diseñador de misiones de *Cyberpunk 2077*



“Ahora estamos en una posición mejor para invertir y centrarnos más en los juegos de nuevo”

Brandon Reinhart. Programador de Valve



“Tendremos una experiencia mejor jugando en streaming que teniendo que comprar una consola y cambiarla regularmente”

Yves Guillemot. Director ejecutivo de Ubisoft



“Los videojuegos son impulsores de valores e ideas, igual que las películas o los libros”

José Guirao. Ministro de Cultura



“La del simbionte es una de las mejores y más complejas historias de Spider-Man, y merece ser contada”

Bryan Intihar. Director creativo de *Spider-Man*



“Mi próximo proyecto será de la escala de ICO, Shadow of the Colosus y The Last Guardian, y será un juego completamente nuevo”

Fumito Ueda. Creador de *The Last Guardian*

7

Si *Until Dawn* se enmarcaba en el subgénero del slasher, *Man of Medan* lo hará en el de los barcos fantasma.







ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - PC

Después del amanecer... aún más oscuridad y terror cinematográfico

Supermassive Games, estudio responsable de *Until Dawn*, está trabajando en *The Dark Pictures*, una antología de miedo cuya primera parte, *Man of Medan*, llegará en 2019

Desde que lanzara el genial *Until Dawn* en 2015, Supermassive Games se había dispersado con encargos experimentales para Sony que se tradujeron en juegos mediocres de PS VR (*Tumble VR*, *Until Dawn: Rush of Blood*, *The Inpatient* y *Bravo Team*) y PlayLink (*Intenciones ocultas*). Por suerte, el estudio británico ha aparcado esa etapa y va a volver a hacer lo que mejor se le da: juegos de terror de factura narrativa y cinematográfica, con la peculiaridad de que serán en asociación con Bandai Namco, en lugar de con Sony, y con lanzamiento multiplataforma, tanto en PS4 como en Xbox One y PC.

El resultado del acuerdo es *The Dark Pictures*, un proyecto que estará conformado por varios juegos que se lanzarán de forma periódica y que serán independientes entre sí, hasta el punto de que cada uno tendrá una ambientación y unos protagonistas diferentes. El primero será *Man of Medan*, un survival horror que saldrá en 2019. Se ambientará en el Pacífico Sur y estará protagonizado por cuatro jóvenes estadounidenses y una capitana de barco que irán en busca de los restos de un naufragio de la II Guerra Mundial, lo que hará que acaben en el interior de un barco fantasma, luchando por sobrevivir al mal que allí mora.

El enfoque será idéntico al de *Until Dawn*. Iremos manejando a todos los protagonistas y el desarrollo aunará exploración, sustos, toma de decisiones y quick time events, lo que dará pie a diversas ramificaciones y a potenciales muertes. Para el apartado visual, se ha vuelto a apostar por una mezcla hiperrealista de escenas y planos cinematográficos con un sistema de cámaras semifijas al explorar. Pinta de miedo.

8

Crystal Chronicles es una de las entregas más peculiares y queridas de *Final Fantasy*, merced al enfoque cooperativo.



ANUNCIOS / PS4 - ONE - SWITCH

Final Fantasy para todos y en grandes dosis

Square Enix prepara un aluvión de regresos para el futuro próximo

Antes del Tokyo Game Show, Square Enix se desató y anunció el retorno de un porrón de entregas de *Final Fantasy*. La más destacada es *Crystal Chronicles: Remastered Edition*, una reedición del clásico de GameCube de 2004, que llegará a PS4 y Switch en 2019. También aterrizará en ambas *Chocobo's Mystery Dungeon: Every Buddy!*, en invierno. Antes, el 6 de noviembre, saldrá *World of Final Fantasy Maxima*, para esas mismas consolas y para Xbox One. Para las tres máquinas, está ya disponible el colorido *FFXV: Pocket Edition*.

Por si todo eso fuera poco, los usuarios de Xbox One y Switch están de enhorabuena, ya que, a lo largo de 2019, llegarán conversiones de las cuatro entregas numeradas que se han ido publicando en PS4 en los últimos años. Se trata de *FFVII*, *FFIX*, *FFX / X-2* y *FFXII: The Zodiac Age*. Cualquiera que no los haya disfrutado aún tendrá cientos de horas del mejor rol japonés. ■

Pulsa Start


Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM


DE PEQUEÑOS CHARCOS, A GRANDES INJUSTICIAS...

Nunca he escondido que las redes sociales me parecen un gran avance... pero que, como casi todos los avances, se han acabado utilizando de forma incorrecta. Por poner un ejemplo, antes del lanzamiento de *Spider-Man* para PS4, empezaron a correr salvajemente las sospechas de que el juego había sufrido un downgrade, a raíz de una pantalla en la que un charco había reducido su tamaño, cambiado sus reflejos, etc. El caso, apodado "puddlegate", dejó, una vez más, en evidencia al respetable público, que ni siquiera fue capaz de esperar a que el juego llegara a las tiendas, o a que salieran los primeros análisis, para corroborar si este downgrade era cierto. Lo más penoso de todo no es que no hubiera downgrade, sino que un reconocido sitio especializado en análisis técnicos ha concluido que la versión final del juego no sólo no ha sufrido recortes, sino que mejora, y bastante, el rendimiento de lo que se había visto en las anteriores demos del juego en el E3. Por un momento, imaginaos que trabajáis en un estudio, que lleváis dos o tres años dejándoos la vida y el alma en un juego, y que, de la noche a la mañana, alguien empieza a hacer circular una noticia falsa sobre aquello en lo que os habéis esforzado. Salta a la palestra y es juzgado y sentenciado, sin opción a réplica, por miles de personas. ¿Cómo os sentiríais? No ha sido así, pero, en el peor de los casos, pongamos que el cambio en el charco hubiera sido por limitaciones técnicas: ¿realmente habría sido decisivo para determinar si el juego es bueno? ¿*The Witcher 3* ha sido peor por no alcanzar el nivel visual de las primeras demos? Creo que ya sabéis la respuesta, ¿verdad?

También se da el caso opuesto, con otras, para mí, "injusticias". Ahora, todo el mundo alaba el catálogo de Nintendo Switch, consola que personalmente adoro, pero a veces me resulta algo injusto que se la aplauda cuando, en cierta medida, "descansa" sobre los "cadáveres" de otras dos consolas. Por un lado, Wii U la está nutriendo de juegos en estos meses en los que no ha habido muchas novedades exclusivas. No me parece mal, pero, cuando a Wii U se la criticaba, muchos de esos juegos ya estaban ahí (*Bayonetta*, *Mario Kart 8*, *Captain Toad: Treasure Tracker*...). La otra "vilipendiada" es mi no menos apreciada PS Vita. Ahora, Switch es la consola de los juegos indies, puesto que ha ostentado hasta hace unos meses Vita. Muchas de sus maravillas independientes se pueden jugar ya en la consola de Nintendo (*Velocity 2X*, *Severed*...) y así más gente puede disfrutarlas... lo cual aplaudo, sin quitarle el mérito a Vita. Quizá es un problema de perspectiva y análisis, que permita valorar todo en su justa medida. Ni los gráficos son la clave para hacer que un gran juego lo sea, ni una máquina es tan mala como se la pinta. Es lo que tienen los extremos... ■

"Imaginaos que trabajáis en un estudio, que lleváis años dejándoos la vida en un juego y que alguien hace circular una noticia falsa sobre él"

9

LANZAMIENTO / PS4 - XBOX ONE - PC

La vida extraña, a través de los ojos de dos hermanos

Life is Strange 2 está ya en marcha y propone un viaje de Seattle a México



Cuando leáis esto, se acabará de poner a la venta, en formato digital, el primero de los cinco episodios que compondrán *Life is Strange 2*, nuevamente desarrollado por Dontnod Entertainment y editado por Square Enix. Por fin se conoce el argumento... y, pese a la numeración, no es una secuela directa, así que no veremos ni a Max Caulfield ni a Chloe Price.

Los protagonistas esta vez serán Sean y Daniel Díaz, dos hermanos de dieciséis y nueve años que se verán obligados a huir de su casa en Seattle y emprender un viaje rumbo a México, la tierra natal de su padre. Controlaremos al primero de ellos y, de nuevo, habrá un poder sobrenatural que condicionará el devenir de la aventura, pero se mantendrá el enfoque de hacernos sentir en un mundo realista y creíble, con una jugabilidad basada en la exploración de los entornos, los pequeños puzles y, sobre todo, la toma de decisiones. Asimismo, la madurez de sus temas nos volverá a poner un nudo en el estómago y la música volverá a ser cautivadora, con melodías y canciones licenciadas.



Sean tendrá que cuidar de Daniel, su hermano pequeño, algo que será fundamental tanto para la historia como para la manera de abordar temas como la violencia o la educación.

10

ANUNCIO / PLAYSTATION CLASSIC

Sony se suma a la moda de lo mini con PlayStation Classic

El 3 de diciembre, se pondrá a la venta la versión en miniatura de una de las consolas más influyentes de la historia... con unidades limitadas

El diseño será idéntico al de la PlayStation original e incluirá dos mandos. ¿Lanzarán más adelante Dual Shock compatibles?

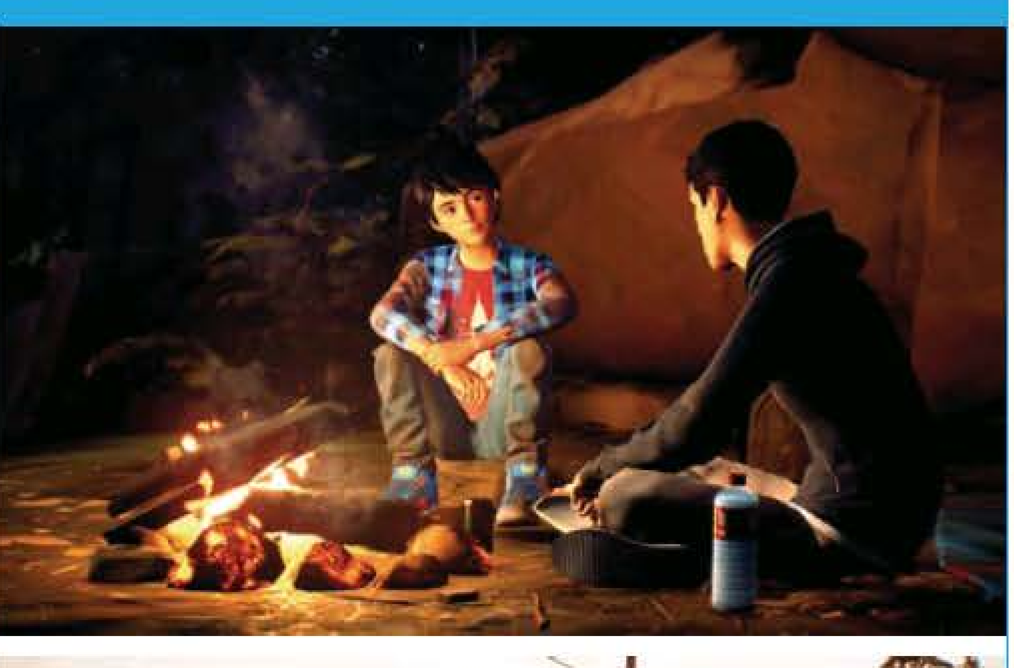
Los que vivimos en primera persona el lanzamiento de PlayStation hemos recibido con emoción el anuncio de que Sony pondrá a la venta una versión mini de la máquina que lo cambió todo. El día elegido ha sido el 3 de diciembre, el mismo en el que se lanzó en Japón la consola original, en aquel ya lejano 1994, que no puede traernos mejores recuerdos.

PlayStation Classic seguirá la estela de las "minis" de Nintendo y nos permitirá disfrutar en HD (720p) de veinte juegos que hicieron historia, entre los que se han confirmado *Final Fantasy VII, Jumping Flash!, Ridge Racer Type 4, Tekken 3 y Wild Arms*. ¿Llegarán *Metal Gear Solid, Silent Hill, Resident Evil, Medievil, Dino Crisis o Driver*? Se admiten apuestas. Los juegos irán pregrabados en memoria y no se podrán añadir más.

La réplica de PlayStation será un 45 % más pequeña que la original, costará 99,99 € e incluirá un HDMI para conectarla a la tele, un cable de corriente USB y dos mandos idénticos a los originales (nada de doble stick analógico ni Dual Shock).

Si eres de los que, como nosotros, alucinaron al enchufar por primera vez PlayStation, seguro que estás contando los días para el lanzamiento de esta pocholoda. Eso sí, atento, porque en el propio anuncio se avisó de que habrá unidades limitadas...

















Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

EL INCALCULABLE VALOR DE UN EPISODIO ESTANCO

Aunque en el pasado lo hicimos, habréis notado que, últimamente, no estamos analizando juegos episódicos hasta que se hallan completos. Es el caso de *Life is Strange 2* (del que os hablamos en esta misma página doble y cuyo primer episodio se acabar de poner a la venta), de *The Council*, de *The Walking Dead: The Final Season* o de tantos otros proyectos de Telltale. Para muchas compañías, tiene sentido apostar por esa política de publicación, y tratamos de informar de esos títulos siempre que tengan un mínimo interés, pero ir puntuando sus sucesivas partes es algo que, al menos para mí, no tiene el más mínimo sentido. De por sí, me parece absurdo cuantificar la calidad o la mediocridad de un juego con un número, como he dicho muchas veces, pero es que, cuando hablamos de experiencias narrativas, la cosa es aún más sangrante.

Por lo general, cuando se puntúa un juego, el factor determinante suele ser la jugabilidad (y la diversión a la que da pie), algo que puede verse más o menos arropado por otros factores, como los gráficos, la profundidad de opciones o la banda sonora. A un juego muy divertido o innovador se le puede perdonar que tenga una historia insulsa o que, directamente, ni la tenga, dependiendo del género. Ahora bien, ese factor lúdico no rige del mismo modo en las experiencias narrativas. La pregunta es: ¿cuánto "vale" una buena historia? *The Last of Us* o *Yakuza* son ejemplos de que puede llegar a valer un potosí. Ahora bien: ¿cuánto "vale" un mero episodio suelto de una historia? Jugar a *Life is Strange*, a *The Wolf Among Us* o, incluso, a los juegos de David Cage no es algo particularmente "divertido" (pónganse muchas comillas), en el sentido de que no hay una sensación de desafío, habilidad o adrenalina. La gracia está en ver cómo se va desarrollando la historia: en las emociones que pueda transmitir y lo creíble (o increíble) que sea, en el carisma de los personajes y lo identificado que uno pueda sentirse con ellos, en los giros de guión... Son factores mucho más subjetivos que una buena jugabilidad o unos gráficos de infarto. Desde luego, no se puede, o no se debería, valorar un episodio estanco sin saber bien cómo entronca con los siguientes (o qué ramificaciones tiene una determinada decisión) ni, en definitiva, hasta tener el cuadro completo que los autores quieren pintar. Además, es difícil analizar episodios avanzados sin destripar o dar por sabidos ciertos aspectos.

Por eso, analizaremos *Life is Strange 2* cuando esté terminado. En este sentido, viene muy al caso el final de la primera entrega de la saga de Dontnod. Yo me tiré varios minutos pensando cuál de las dos chocantes decisiones tomaba, lo cual me marcó y me dejó un amargo, a la par que delicioso, sabor de boca. Tras pasar el "mal" trago, daban igual algunos sucesos del episodio 2, el 3 o el 4.

“No se puede, o no se debería, valorar un episodio estanco sin saber bien cómo entronca con los siguientes ni tener el cuadro completo”

LA UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE VALENCIA APUESTA POR LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son un sector de futuro, y centros como la Universidad Internacional de Valencia quieren poner los cimientos de la industria con dos Másteres enfocados a reforzar el sector de los videojuegos en España.



La industria del videojuego está en expansión, y España es uno de los países que quieren liderar ese crecimiento. Es cierto que no tenemos grandes estudios de la talla de Rockstar o Naughty Dog, pero sí contamos con un buen puñado de empresas que crean juegos de lo más interesantes.

Algunos de esos títulos llaman la atención de forma internacional, como *Moonlighter*, *RiME* o *Solo*, y cada vez más las grandes compañías se fijan en estudios de aquí, ya sea para realizar grandes proyectos (ahí está Mercury Steam con *Metroid Prime Returns*), o bien para encargar remasters de algunos de los títulos más vendidos (ese fue el caso Ubisoft Barcelona con *Assassin's Creed III*).

El desarrollo en España tiene diferentes focos locales, y entre ellos destaca el empuje de Valencia. De allí han llegado algunos de los mejores juegos de los últimos años, como *Anima: Gate of Memories*, el citado *Moonlighter* (número uno en Steam en su lanzamiento), *Gods will be watching*, *The Red Strings Club* o el reciente *Path to Mnemosyne*. El talento está ahí, y parece imprescindible que desde los centros educativos se forme a los mejores profesionales y se encauce su futuro laboral, tanto en el campo del desarrollo como en el de los eSports (gestión empresarial, marketing y comunicación, representación, etc.).

Ese es el objetivo de la Universidad Internacional de Valencia (VIU), que ha presentado dos títulos propios online enfocados a ramas



Máster en **Diseño y Desarrollo de Videojuegos**

Este Máster propio de la Universidad Internacional de Valencia es online y totalmente compatible, algo fundamental en un programa como el del Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Además, el modelo educativo apuesta por la evolución continua y el seguimiento individualizado de los alumnos, que reciben desde el primer día todo lo que necesitan para empezar a formarse sin tener en cuenta factores externos. Este Máster en concreto está enfocado al desarrollo de videojuegos en las vertientes de arte y programación. Los alumnos reciben acceso a dos de los motores gráficos más populares, versátiles y potentes, además de ser dos de los más utilizados en la industria, como Unreal Engine o Unity. Las salidas laborales son diversas, desde directores de arte hasta artistas 2D y 3D, pero también diseñadores (de gameplay, niveles, personajes, etc.) o animadores. Además, gracias al desarrollo global del curso, el profesorado especializado presta atención a nuevas corrientes, como los deportes electrónicos y la inteligencia artificial. Y es que en la rama de programación no solo se adquieren competencias relacionadas con los videojuegos, sino con la programación de herramientas o IA, por lo que también se abren puertas fuera de la industria del videojuego.

muy distintas de la industria del videojuego: el Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y el Máster en Gestión de eSports.

La VIU no es "internacional" de casualidad. Más de 6.800 alumnos, pertenecientes a 58 nacionalidades, han pasado por sus diferentes programas de formación. La gran mayoría de los alumnos apuestan por ella para realizar sus Másteres y Grados, y de entre ellos, el 35% son hombres y el 65%, mujeres. Y es de gran importancia que un centro de estas características se interese por el sector de los videojuegos, ya que en Valencia encontramos 60 empresas consolidadas y 30 estudios a la espera de constituirse como entidad legal.

EL PROFESORADO ESPECIALIZADO ENCAUZA EL TALENTO PARA DAR FORMA AL FUTURO DE LA INDUSTRIA EN ESPAÑA

Además, en 2017 se facturaron en la Comunidad Valenciana 10 millones de euros y 466 profesionales dieron vida, de forma directa, a los videojuegos. Es un sector joven, con el 81% de las empresas creadas en los últimos 10 años, y la VIU quiere encauzar ese talento para modelar el futuro de la industria española.

Máster en **Gestión de eSports**



Aunque el Master de Diseño y Desarrollo de Videojuegos preste atención a los deportes electrónicos, la VIU tiene su propio Máster en Gestión de eSports. Es el deporte del futuro y, al ser una disciplina con pocos años de vida a sus espaldas, empezar poniendo unos cimientos sólidos es una garantía para posicionar nuestro país como referente. España es una de las potencias a nivel europeo en competiciones como la de *League of Legends*, con apoyo de Riot Games, y el Máster de la VIU prepara a los profesionales del futuro en lo que a gestión de clubes y preparación de eventos se refiere. El profesorado está formado por profesionales que trabajan en empresas como Razer, 3D o Blinkfire, tres de las más potentes en el panorama nacional e internacional de los eSports. El objetivo es lograr que los alumnos adquieran unas capacidades que les permitan formar parte, de forma activa y con peso, del futuro de la industria en agencias de comunicación, ligas, desarrollo de videojuegos enfocados a los eSports, o incluso clubes de deportes electrónicos. También es online y tenéis toda la información de ambos Másteres en la web oficial de la Universidad Internacional de Valencia.



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.

1

MICROSOFT CREA UN MANDO ANTIGRASA DE POLLO

Comer pollo con las manos y jugar a la consola son dos placeres que, lamentablemente, no se llevan demasiado bien cuando tratamos de disfrutarlos simultáneamente. ¡Pero eso va cambiar muy pronto! Y es que, gracias a las bien engrasadas mentes de los ingenieros de Microsoft Australia, sostener una alita entre los dientes en plan comando mientras combatimos a muerte en *PUBG* será una actividad sin riesgo... siempre y cuando usemos el nuevo mando de Xbox One que han ideado, claro. Se trata de una edición especial, limitada a 200 unidades, que se pondrá a la venta sólo en Australia y cuya mayor virtud será contar con un recubrimiento especial impermeable y resistente a la grasa. Esta brillante idea nació como parte de una campaña publicitaria de *PUBG*, el popular battle royale que nos invita a "cenar pollo" cuando ganamos una partida. Desde luego, y a nuestro carnívoro juicio, se trata de un periférico ideal, al que sólo le encontramos una pequeña pega: la posibilidad de confundirnos de mano en el fragor de la batalla y pegarle un bocado al mando por error mientras tratamos de aniquilar a los rivales aporreando una pechuga empanada.

- ☐ MICROSOFT, COMO EL POLLO POPEYE, ES LA P...
- ☐ VUESTRO CEREBRO SÍ QUE ESTÁ FRITO

Pág. 22



LA OTRA CARA

La gracia está en que la mayoría son noticias reales

Pág. 26



LA COMUNIDAD

Vuestra opinión sobre lo mejor y lo peor del mes

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

GOD OF WAR PARA PS4 ESTUVO A PUNTO DE AMBIENTARSE EN EL ANTIGUO EGIPTO

Para muchos, el reinicio de *God of War* ha tenido dos grandes aciertos: la cantidad de veces que Kratos dice "chico" y la nueva ambientación, inspirada en la mitología nórdica. ¡Pero por poco no cambiaron su destino! Según ha desvelado Cory Barlog, el director del juego, Sony Santa Monica barajó varias opciones a la hora de situar el nuevo *God of War*, entre las que se encontraban culturas como la inca o la egipcia. Precisamente, la civilización de los faraones fue una de las que más fuerza adquirieron, empatando con la mitología nórdica en la votación que los miembros del estudio realizaron al inicio del desarrollo. Como aquello parecía una batalla de *For Honor*, finalmente fue el propio Barlog el que tomó la decisión definitiva, que llevaría al dios de la guerra y a su hijo Atreus a pasar fresquito en Midgard o Jötunheim.

- ☐ CHICO, MENOS MAL, QUE SOY MÁS DE FRÍO
- ☐ DEJA DE INVENTARTE HISTORIAS, CHICO





Wii recibirá un nuevo lanzamiento este mismo año. Ya podéis quitar vuestros anuncios de venta en páginas de segunda mano, porque la veterana consola de Nintendo amenaza con volver con fuerza. Bueno, de momento lo hará estrenando una versión de *Let's Sing 2019*, que, vale, no es un nuevo *Mario*, pero no nos digáis que no es un "canteo".

- ☐ MOLA. Y TIENE PINTA DE QUE VA SER EL GOTY DEL AÑO EN Wii
- ☐ SÍ, CLARO. SALE EL MISMO DÍA QUE HALF-LIFE 3, ¿VERDAD?

SQUARE EXPLICA POR QUÉ EL HÉROE DE DRAGON QUEST XI NO HABLA

"Porque se le comió la lengua el limo". Con este argumento tan sencillo como irrebatible zanjó el tema Yuji Horii, el veterano creador de *Dragon Quest*, cuando le preguntaron a través de Twitter por el habitual mutismo del héroe, que se mantiene en la undécima entrega de la saga. La respuesta, que cogió a todos por sorpresa, ha originado un intenso debate entre los seguidores del fantástico J-RPG... y en el que el héroe de *Dragon Quest XI* no puede opinar, claro.

- ☐ EN BOCA CERRADA, NO MUERDEN LIMOS
- ☐ SIN ABRIR EL BOQUINO, ESTÁIS MÁS GUAPINOS







EN CYBERPUNK 2077 NADIE FUMARÁ: SE HABRÁN PASADO AL "VAPEO"

CD Projekt RED quiere cuidar cada elemento de la ambientación de su próximo y esperadísimo juego, y esta obsesión se reflejará hasta en detalles tan pequeños como los hábitos de los ciudadanos de Night City. Por eso, en *Cyberpunk 2077* no veremos a ninguno de sus personajes sostener un cigarrillo. En su lugar, algunos de ellos harán uso de "vapeadores", unos dispositivos muy de moda hoy en día y que, según la visión del estudio polaco, habrán sustituido por completo al tabaco tradicional en el futuro que nos presenta su juego. Esta decisión contrasta con lo visto en otras obras de estética ciberpunk, como "Blade Runner" o *Deus Ex: Mankind Divided*, en las que muchos de sus protagonistas sí que continúan echándose sus "pitis" tan ricamente. Desde luego, y tratándose de una civilización futurista y cibernética, la idea de CD Projekt RED tiene bastante lógica, aunque habrá que ver si, en el juego, alguna empresa se ha dignado ya crear el líquido con sabor a panceta que tanto tiempo llevamos reclamando algunos vapeadores actuales.

- ☐ ME ENCANTA LA IDEA. Y LA PANCETA, TAMBIÉN
- ☐ DADME UN POCO DE ESO QUE "VAPEÁIS", ANDA

El Agente 47 viajará a Turquía a ponerse pelazo en *Hitman 2*. Siguiendo los pasos de cada vez más personas con alopecia, el letal asesino podrá realizarse un injerto de pelo para poner fin a su característica calva. Esta acción, que será opcional, podrá llevarse a cabo durante una de las misiones de la historia, en la que el Agente 47 tendrá que eliminar a un cirujano plástico en una clínica de Estambul.



- ☐ YO ELEGIRÉ EL PEINADO DE PUIGDEMONT
- ☐ DEJAD DE TOMARME EL PELO, POR FAVOR





LOCOMÍA INSPIRÓ A AZWEL, EL LUCHADOR DE SOUL CALIBUR VI

Por todos es sabido que Motohiro Okubo, productor de *Soul Calibur VI*, es un enamorado de la cultura española. De hecho, siempre se ha declarado fan incondicional de Cervantes, el pirata patrio que debutó en *Soul Edge*, y de los espetos, las sardinas asadas típicas de la Costa del Sol. Pues bien, en una reciente entrevista, Okubo desveló que, para la sexta entrega, quería un nuevo luchador con "arrojo y arte español". Así, y tras una búsqueda infructuosa entre varias personalidades del mundo de la farándula, un día llegó a sus ojos un vídeo del grupo musical Locomía. El nipón se quedó totalmente absorto por su "fuerza y arrojo en escena" y por el "increíble vestuario", características que utilizó como fuente de inspiración para crear a Azwel.

- ☐ GENIAL. YA BASTA DE TANTO REGGAETON
- ☐ LO QUE ME COMÍA YO SON LOS ESPETOS



MIYAMOTO, CONTRA LA CODICIA DE LAS DESARROLLADORAS

El creador de *Zelda* y *Mario*, Shigeru Miyamoto, fue uno de los invitados de honor en la última edición de la Conferencia para Desarrolladores de Entretenimiento por Computadora (CEDEC), celebrada a finales de agosto en Japón. En su ponencia, el genio de Nintendo criticó la tendencia de la industria a incluir micropagos en sus juegos, así como el abuso de las condiciones de algunos títulos free-to-play. Para el ganador del Premio Príncipe de Asturias en 2012, el camino a seguir por las compañías debe centrarse en "ofrecer juegos a precios razonables para llegar al máximo número de usuarios, ya que el sector cuenta con la ventaja de tener un mercado muy extenso". Además, Miyamoto también se mostró partidario de los servicios de suscripción como método para distribuir ocio electrónico.

- ☐ GRANDE, SHIGERU. LE PONÍA UN PASE DE TEMPORADA
- ☐ MIYAMOTO NO HA IDO A LA CEDEC EN SU VIDA, MAJOS

9 **Descubren un nuevo secreto de *Doom II*.** Veinticuatro años ha tardado en ser desvelada la forma correcta de acceder a un portal del mítico juego de id Software. La clave, descubierta por el speedrunner Zero Master, era acercarse a él impulsado por un ataque enemigo. John Romero, creador de *Doom*, ha felicitado al jugador por el logro.

- ☐ UN CUARTO DE SIGLO. ESO SÍ QUE ES UNA BUENA DURACIÓN
- ☐ BAH, YO SIEMPRE ENTRO ASÍ AL PORTAL DE MI CASA





SE FILTRAN IMÁGENES DEL POSIBLE REMAKE DE METAL GEAR SOLID

Sobra decir que aquí, en el Sensor, siempre nos esforzamos en contrastar toda la información que nos llega y huimos de los rumores como del brócoli hervido. Pero es que éste tiene muy buena pinta (el rumor, no el brócoli), así que vamos a hacer una excepción. Y es que un supuesto "insider", que se mantiene en el anonimato, ha publicado en Reddit varias imágenes del que podría ser el tan rumoreado *Metal Gear Solid* de Bluepoint Games. Como seguro sabéis, los autores de la puesta al día de *Shadow of the Colossus* confirmaron en febrero que ya trabajan en otra reedición, de la que sólo han dicho que será "muy grande". Siempre según este "insider", el remake de la obra de Kojima serviría como colofón final a la celebración del 20º aniversario del lanzamiento de *Metal Gear Solid*, que se celebra este año.

- ☐ ME PARECE UN RUMOR MUY "SOLID"
- ☐ ES TAN "LIQUID" QUE HACE AGUAS POR TODAS PARTES

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **MARVEL'S SPIDER-MAN** PARA PS4

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales del juego *Marvel's Spider-Man* para PS4. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 326

1 Falso **2** Falso **3** Verdadero **4** Verdadero **5** Falso **6** Falso **7** Verdadero **8** Verdadero **9** Verdadero **10** Verdadero

GANADORES de un juego **Shenmue I & II** (HC 326)

▸ José C. Martínez (Alcorcón) ▸ Luis Martínez-Casasola (Madrid) ▸ Víctor Castaño (Madrid)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



▸ Que *PES 2019* haya vuelto a sus raíces, a la época de PSX y PS2, cuando era el rey de las consolas. Y, además, con unos geniales gráficos a 1080p y a 60 fps, y físicas mejoradas. Gene Giménez.

Ains, nos has recordado a cuando nos quedábamos hasta las tantas jugando "al Pro" en la redacción con los Multitap. Nunca olvidaremos aquel golazo de Batustita a pase de Roberto Larcos.

▸ Que *Dragon Ball FighterZ* pinte tan bien en Switch. Me ha impresionado gratamente y ya estoy deseando jugarlo. **hraesvelgr**
Vale, pero ten cuidado; nosotros nos flipamos imitando los "Kamehameha" jugando en modo portátil... y ahora tenemos una nueva Switch.

▸ La ambientación y la banda sonora de los vídeos de jugabilidad de *Cyberpunk 2077*. ¡Lo espero con mucha ansia! **Javi López**
Han elegido muy bien, la verdad. Con canciones de Maluma también tendría su aquél, pero no sería lo mismo.

▸ Que Capcom no descarte hacer un remake de *Resident Evil 3*. Némesis me caló hondo. **Sergio Willand**
Como para que no te calara. Se tiraba todo el juego persiguiéndote sin parar... Esas cosas unen mucho.

▸ Que se haya confirmado *Animal Crossing* para Switch. Todavía sigo jugando al de 3DS desde su lanzamiento. **Copo2007**
Vamos, que llevas más años de alcalde que los que estuvo José María Álvarez del Manzano en Madrid. ¡Y aún quieres más legislaturas!

▸ Los rumores de que *GTA VI* pueda tener una protagonista femenina. Desde luego, podría ser todo un acierto. **Carlos González**
Y tanto que lo sería. Sobre todo teniendo en cuenta lo bien que escribe Rockstar a sus personajes.

▸ El modo foto de *Spider-Man* para PS4. Son brutales las imágenes que puedes hacer. **Luis J**
Bueno, ten en cuenta que Peter Parker ha sido fotógrafo. Estaría bueno que las fotos fueran malas, ¿no?



▸ Lo bueno que es *Dragon Quest XI*. Llevo más de 60 horas de juego y no ha dejado de sorprenderme en ningún momento. ¡Esto sí que es un buen RPG! Y ahora tengo ganas de jugar a toda la saga... Álvaro Rot

La verdad es que es un juegazo y una gran saga. Eso sí, no te los juegues todos seguidos si no quieres acabar como el de la imagen. Tú tómatelo con calma y recuerda parar para ducharte, al menos, una vez al mes.

NO MOLA



▸ Que las compañías no supieran sacarle todo el jugo a Wii U. Tan sólo unos pocos títulos mostraron las virguerías del juego asimétrico. Para mí, es la mejor consola que he tenido. Daniel Pacheco.

El problema es que mucha gente no sabía lo que significaba asimétrico... ni lo que era realmente Wii U. Pero sí, fue una gran consola y, al menos, muchos de sus juegazos están triunfando en Switch.

▸ Que FromSoftware no vaya a hacer más *Dark Souls*. *Sekiro: Shadows Die Twice* me ha parecido un "truño". **Kain82**
Pero hombre, espérate a que salga para valorarlo con más calma. Eso sí, admiramos tu capacidad de síntesis a la hora de analizar juegos.

▸ No me termina de convencer *Devil May Cry 5*. Y mucho menos que esté protagonizado por Nero. **ANHERU**
Tranquilo, que también estará Dante. Y, de todos modos, ¿a ti qué te ha hecho el bueno de Nero, muchacho?

▸ Que *Kingdom Hearts III* no vaya a estar doblado al castellano. Espero que, al menos, nos dejen elegir las voces en japonés. **Wendy O'Connell**
Está claro. No hay duda de que es mucho más fácil entender al Pato Donald cuando habla en japonés.

▸ Que vayamos a tener que hacer un fondo monetario para todos los juegos que se nos vienen. **Carl Briarm**
Nada, no te líes. Tú haznos una transferencia con todos tus ahorros y nosotros te los administramos sin problema. ¿Ves qué fácil?

▸ La versión gratuita de *Counter Strike: GO* en Steam: 18 GB para sólo poder jugar con bots. Menuda castaña, la verdad. **Fco. José Pacheco**
Entendemos tu "re-bot-e", pero como dicen las madres de los soldados antiterroristas: a partida regalada, no le tires la granada.

▸ Que, al igual que hacéis Hobby Consolas, no presionéis para un *The Last Guardian 2*. **J. J. Sánchez**
Nada que objetar. Admitimos la crítica y prometemos dar un ultimátum a Fumito Ueda en cuanto lo veamos.



▸ Que Lara Croft se haya convertido en una versión femenina de Rambo. Aunque me gusta la nueva trilogía, echo de menos los puzles y el ritmo más pausado de sus primeras aventuras. Jordi TC

Para gustos, los colores, claro. Pero, si comparamos las última trilogía de Lara con el juego de Rambo de 2014, por nosotros, como si se lleva al coronel Sam Trautman en su siguiente expedición.

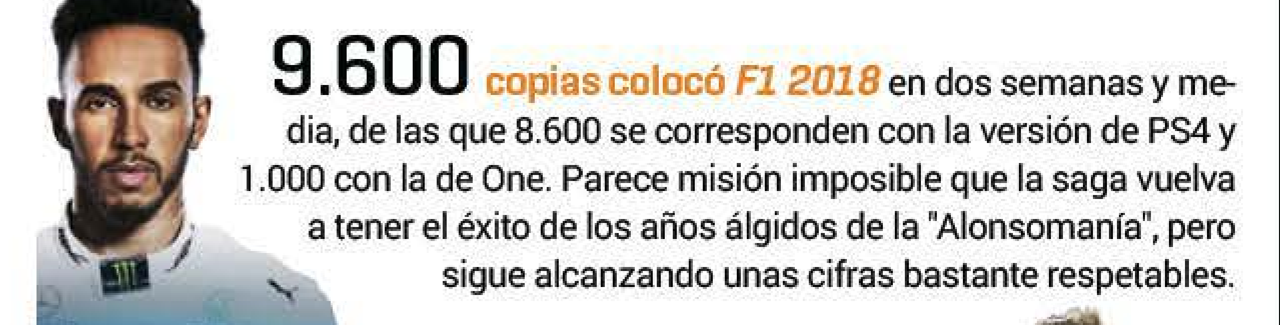
Por David Alonso @Davealonsoh

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



9.600 copias colocó *F1 2018* en dos semanas y media, de las que 8.600 se corresponden con la versión de PS4 y 1.000 con la de One. Parece misión imposible que la saga vuelva a tener el éxito de los años álgidos de la "Alonsomanía", pero sigue alcanzando unas cifras bastante respetables.

20.500 unidades se vendieron de *PES 2019* en su primera semana y media, repartidas entre 19.000 para la versión de PlayStation 4 y 1.500 para la de Xbox One. Seguramente sea ampliamente superado por *FIFA 19*, pero la de Konami sigue siendo una saga muy rentable en España.

4.150 unidades lleva *Shenmue I & II*, divididas entre 3.150 para PS4 y 1.000 para One, lo que supone un ratio más parejo de lo habitual. Por su parte, *Yakuza Kiwami 2* ha vendido sólo 1.500 copias, lo que vuelve a dar a Sega la razón de por qué no traduce los juegos poco mediáticos...

5.000 son las unidades que suma *Monster Hunter Generations Ultimate*, la versión definitiva para Switch del juego ya lanzado en 3DS. No es una mala cifra, pero los plazos le han pesado y está muy por debajo de lo alcanzado por *Monster Hunter World*.

8.500 copias acumuló *Dragon Quest XI* en su primera semana a la venta en PS4. Aun estando lejos de lo que llegan a alcanzar los grandes nombres del género rolero, es una cifra aceptable para el juego de Square Enix, y más habiendo salido en el abarrotado y peliagudo mes de septiembre.

48.000 unidades en tres días convierten a *Spider-Man* en el juego más vendido de los últimos meses y en uno de los exclusivos más exitosos de PS4. De ellas, 37.000 se corresponden con la edición estándar del juego, 10.000 con la limitada y 1.000 con la coleccionista.

VIÑETA CONSOLERA

Por SIGNO



SUBEN



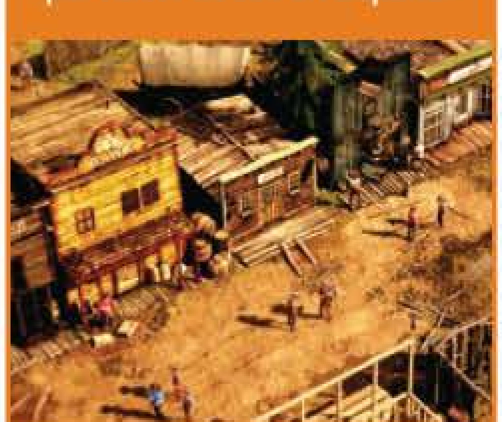
LOS JUEGOS que ya tienen fecha de salida, como *Monster Boy and the Cursed Kingdom*, *Déraciné* (ambos el 6 de noviembre), *Tetris Effect* (9 de noviembre), *Tales of Vesperia: Definitive Edition* (11 de enero)...



Y MÁS JUEGOS ya fechados, como *Ace Combat 7*, *Travis Strikes Again: No More Heroes* (ambos el 18 de enero), *Dead or Alive 6* (15 de febrero) o *Sekiro: Shadows Die Twice* (22 de marzo). No daremos abasto.



GT SPORT, cuyas finales europeas se celebrarán en el marco de la Madrid Games Week, lo que supone un empujón mediático para la feria. La saga de Polyphony vuelve a apostar, otra vez, por hacer cosas en España.



THQ NORDIC sigue creciendo a pasos agigantados. Ha anunciado *Desperados 3*, se ha hecho con los derechos de *Alone in the Dark* y *Kingdoms of Amalur*, distribuirá en físico algunos juegos de Microsoft...

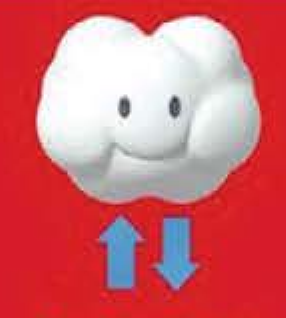
BAJAN



BATTLEFIELD V se ha retrasado del 19 de octubre al 20 de noviembre, en teoría para pulir cosas. El hecho de salir mucho más tarde que *Black Ops IIII* y *Red Dead Redemption II* podría pasarle factura.



OTROS RETRASOS, como los del sospechoso habitual *Bloodstained* (a 2019), el de la versión de consolas de *Overkill's The Walking Dead* (también a 2019) o el de *Biomutant* (a verano del próximo año).



EL SERVICIO ONLINE de Switch, que ha arrancado con polémicas como que muchos juegos no permitan guardar partidas en la Nube o el hecho de que el chat de voz siga requiriendo usar un móvil.



CAPCOM VANCOUVER ha visto cancelados varios proyectos que aún no se habían anunciado, debido a la previsión de pérdidas por parte de la compañía. Es el estudio responsable de los últimos *Dead Rising*.



Project Judge

UN YAKUZA DE DETECTIVES Y CON PROTA CÉLEBRE

PLATAFORMAS
PS4

GÉNERO
Acción / Thriller

DESARROLLADOR
Ryu Ga Gotoku Studio

DISTRIBUIDOR
Sega

LANZAMIENTO
13 de diciembre (Japón)
2019 (Occidente)

Ryu Ga Gotoku Studio, el equipo interno de Sega que desarrolla la saga *Yakuza*, acaba de presentar su nueva propiedad intelectual para PS4: un juego que define como "thriller de acción judicial", y que cuenta con la participación de Takuya Kimura, uno de los actores más populares de Japón.

Kimura saltó a la fama como miembro de la exitosa boy band SMAP y, desde entonces, ha compatibilizado su carrera de músico con la de actor: ha protagonizado algunas de las series con mayor audiencia en la historia de la televisión japonesa, entre ellas *Long Vacation*, *Beautiful Life* y *Hero*, además de películas como *Love and Honor*. En resumen, es uno de los mayores iconos del mundo del entretenimiento japonés, que ahora dará su imagen y voz a Takayuki Yagami, personaje principal de este nuevo juego.

Tras un asesino en serie

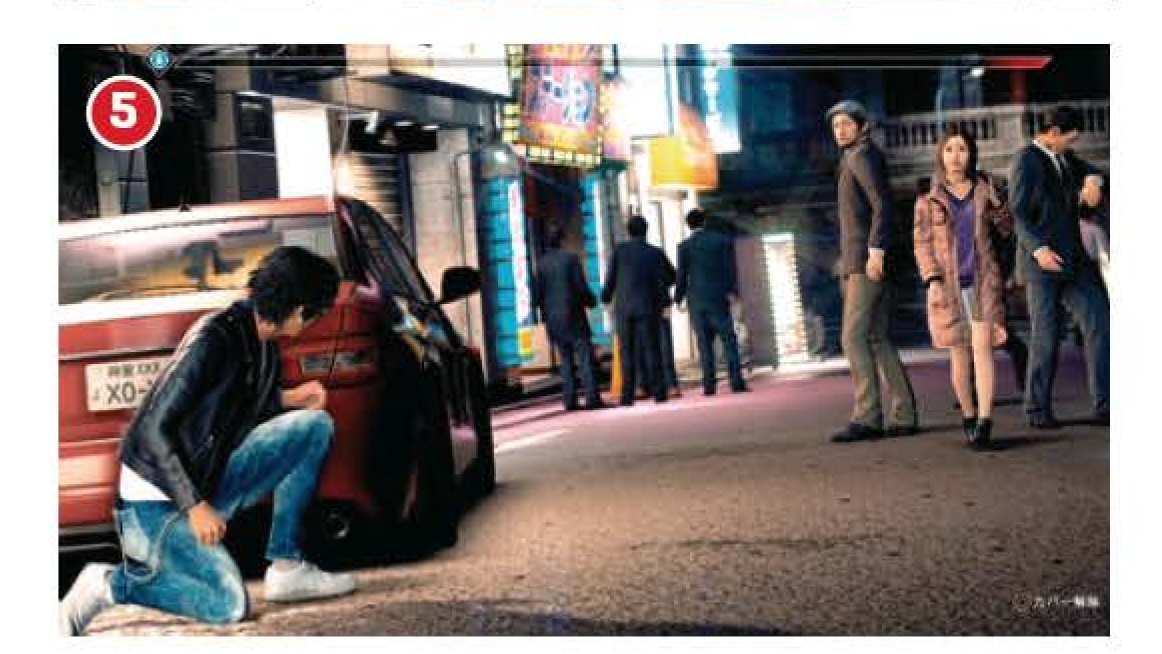
Yagami es un detective privado con unos principios muy sólidos, que se verá envuelto en un misterioso caso de asesinatos en serie. Narrativa y jugablemente, la mejor manera de definir *Project Judge* es como un *Yakuza* de detectives, e incluso transcurrirá en Kamurocho, el mismo vecindario de la mencionada saga. La principal diferencia consistirá en sus elementos de misterio e investigación: recorreremos la ciudad en busca de pistas y nos esconderemos en los rincones de las calles para vigilar a sospechosos, que, de vez en cuando, advertirán nuestra presencia, de modo que tendremos que lanzarnos a correr tras ellos. Incluso podremos infiltrarnos en diversas zonas con la ayuda de disfraces (por ejemplo, vestidos de trabajador en un lugar en obras). Pero, a la hora de la verdad, cuando toque repartir mamporros a los malos, nos encontraremos con un sistema de combate muy similar al de la saga *Yakuza*, con toda la acción y la diversión que tan bien conocemos ya. Por lo tanto, las peleas callejeras múltiples y las armas serán algunos de sus ingredientes.

Project Judge saldrá en diciembre en Japón, y está confirmado que lo tendremos en Occidente el año que viene, aunque sin fecha cerrada. Para los valientes, hay una demo gratuita en la Store japonesa.









EL PROTA SERÁ UN DETECTIVE PRIVADO QUE INVESTIGARÁ UNOS MISTERIOSOS ASESINATOS

1 Los combates serán calcados a los de la saga *Yakuza*, con altas dosis de acción.

2 Takuya Kimura ha grabado más de 1.000 minutos de diálogos y, con su actuación, Sega pretende redefinir lo que significa llevar un personaje a la vida en un videojuego. Para *Yakuza 6*, ya contrató también a un actor famoso: Takeshi Kitano.

3 En Japón, el juego ha sido anunciado con el título *Judge Eyes*, pero Sega mantiene de momento el nombre provisional *Project Judge* para los mercados occidentales.

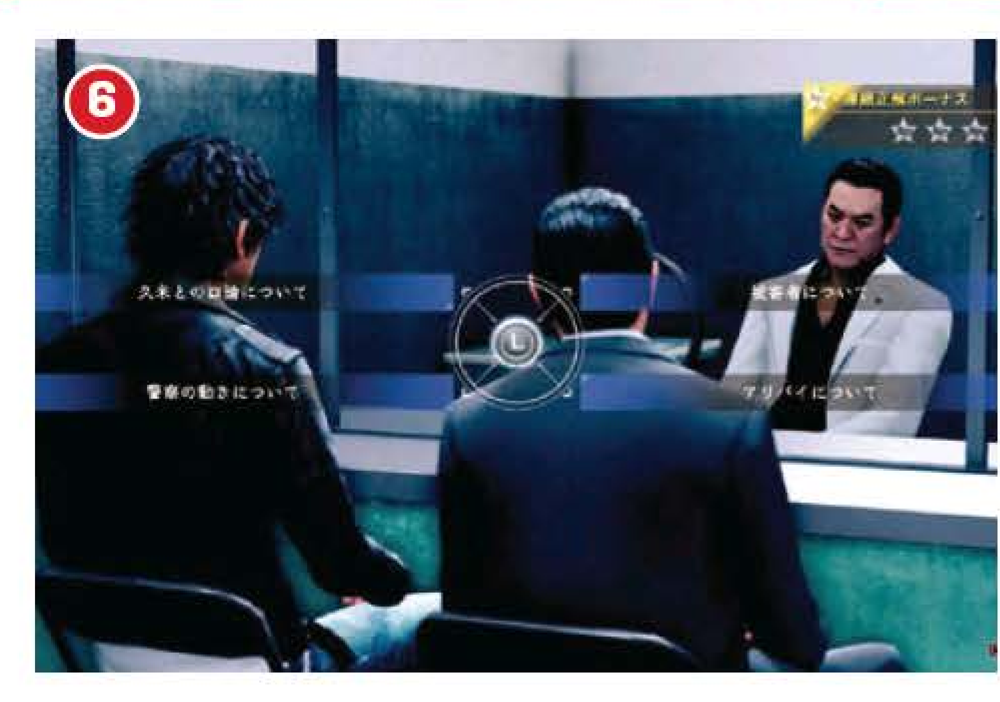
4 Akira Nakao, otro veterano y reconocido actor japonés, interpretará a Takashi Genda, mentor y protector del protagonista Yagami.

5 El sigilo será muy importante en las partes de investigación, y habrá muchos lugares en los que escondernos en las calles de la ciudad.

6 Interrogaremos a sospechosos en busca de respuestas.

7 Habrá golpes especiales con los que hacer más daño a los enemigos.

8 Las persecuciones a sospechosos serán habituales durante la aventura, e incluirán quick time events.







RYU GA GOTOKU STUDIO, A MÚLTIPLES BANDAS

Este aclamado equipo de Sega, comandado por Toshihiro Nagoshi, trabaja en numerosos proyectos a la vez. Los europeos acabamos de recibir *Yakuza Kiwami 2*, un estupendo remake de la segunda entrega; y en octubre nos llega *Fist of the North Star: Lost Paradise*, el nuevo juego de "El Puño de la Estrella del Norte", con jugabilidad a lo *Yakuza*. Actualmente están en desarrollo *Yakuza Online*, un free-to-play para PC y móviles; *Shin Yakuza*, la futura entrega principal con nuevo protagonista (Kasuga Ichiban, en la imagen); y este *Project Judge*.



BIG IN JAPAN



Gungrave G.O.R.E. saldrá el año que viene para PS4 en Japón

A la espera del lanzamiento inminente en Europa de *Gungrave VR*, ya sabemos más sobre la próxima gran entrega para PS4. Se espera que tenga un enfoque más tradicional como juego de disparos, al estilo de los títulos originales de PS2, pero adaptado a los nuevos tiempos. Saldrá en invierno del año que viene en Japón.



5.000.000

de Nintendo Switch vendidas en Japón (y 20 millones en todo el mundo)

Catherine: Full Body saldrá el 14 de febrero en Japón

Esta nueva versión del juego de Atlus (original de PS3 y Xbox 360) saldrá el próximo día de San Valentín en Japón, y más adelante en Occidente. Además, los japoneses ya pueden reservar la Dynamite Fullbody Box, edición limitada que incluye banda sonora y libro de arte, entre otras cosas.

Aquí TOKIO



El mundo de Big Hero 6 se deja ver en Kingdom Hearts

Se acerca el 29 de enero, cuando por fin saldrá a la venta *Kingdom Hearts III* para PS4 y Xbox One, y el mundo de San Fransokyo, de la película "Big Hero 6", por fin se ha mostrado en forma de tráiler (hasta ahora, sólo había un arte conceptual). Compartirá protagonismo con los mundos de "Toy Story", "Frozen", "Enredados"...

Yusuke Tomizawa, nuevo productor de la saga Tales

Yusuke Tomizawa, productor de los juegos de *God Eater*, toma las tiendas de la saga *Tales*, para la que será el principal productor de las entregas de consola, empezando por *Tales of Vesperia: Definitive Edition* y un nuevo juego. El anterior productor de la saga, Hideo Baba, trabaja ahora para Square Enix en *Project Prelude Rune*.

Too Kyo Games, nuevo estudio formado por exmiembros de Spike Chunsoft

Kazutaka Kodaka, guionista de la saga *Danganronpa*, es el fundador de esta nueva compañía, que también incluye a miembros tan célebres como Kotaro Uchikoshi, creador de *Zero Escape*. Ya preparan tres juegos, además de un anime en colaboración con Studio Pierrot.





73.389

unidades de Winning Eleven 2019 (Pro Evolution Soccer 2019) para PS4 en su primera semana en Japón



Así será la edición especial japonesa de Left Alive

Left Alive, el nuevo juego de acción de Square Enix para PS4 y PC, que cuenta con diseños de Yoji Shinkawa y que transcurre en el mismo universo que la saga *Front Mission*, saldrá en Japón el 28 de febrero. La Ultimate Edition incluirá un libro de arte, la banda sonora y una figura.



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

RED DEAD REDEMPTION II

EL OESTE RECUERDA

Ya hemos jugado a *Red Dead Redemption II* y podemos confirmar que se avecina algo para el recuerdo. Con él, Rockstar aspira a conquistar el trono de mejor juego de la generación... y quién sabe si de todos los tiempos.

PS4 - XBOX ONE ■ **26 DE OCTUBRE** ■ **ROCKSTAR** ■ **AVENTURA**

Como el Norte en "Juego de Tronos", el Oeste recuerda. Rockstar ha decidido mirar al pasado con una precuela de una de sus sagas estrella y el resultado promete marcar otro antes y otro después, tanto para los mundos abiertos como para los videojuegos en general. No en vano, la compañía ha tardado cinco años en estrenar la generación de PS4 y Xbox One, y lo ha hecho poniendo a absolutamente todos sus estudios a arrimar el hombro, a sabiendas de que el exitoso *GTA Online*, en continua evolución, cubría de sobra cualquier posible falta de ingresos que pudiera suponer la ausencia de nuevos lanzamientos.

Red Dead Redemption II sale en un mes, pero nosotros hemos podido echarle ya el guante durante dos horas y podemos gritar a los cuatro vientos que la espera ha merecido la pena. Sólo esa breve demo escondía ya más trucos jugables, técnicos y de diseño que el 95% de los juegos que hemos visto en esta generación.

Cuéntame cómo pasó

El argumento del primer *Red Dead Redemption* partía de un pasado del que poco se sabía, en el que un forajido reformado ayudaba a capturar a quienes habían sido sus compinches. Pues bien, su continuación va a ser, en realidad, una precuela en la que se contará, precisamente, la vida de esa banda en su momento álgido, en 1899, es decir, doce años antes. Esto es algo que siempre nos había escamado, por parecer un recurso demasiado fácil para Rockstar, pero lo cierto es que las últimas novedades al respecto nos han convencido, pues la banda estará formada por nada menos que veintitrés miembros y su día a día será como vivir en un videojuego. »

» Pese a lo multitudinario del grupo, y a diferencia de *GTA V*, sólo habrá un protagonista. Será Arthur Morgan, un forajido rudo que será la principal mano ejecutora de la cuadrilla y a través de cuyos ojos viviremos una historia de supervivencia y huida. En una época en que la ley tiene acorraladas ya a las últimas bandas de forajidos del Oeste, la nuestra cometerá un error fatal en un atraco y empezará a ser perseguida. Por si el hostigamiento de los agentes federales y los cazarrecompensas no fuera suficiente, el propio grupo empezará a resquebrajarse desde dentro, a medida que surjan las tensiones.

El mundo abierto no es suficiente

En 2001, Rockstar definió las aventuras de mundo abierto tal y como las conocemos hoy en día, con el sorprendente *GTA III*. Diecisiete años después, con *Red Dead Redemption II*, va a dar otra dimensión al género, tan significativa que la mayoría de compañías se las van a ver y se las van a desear para hacer algo que se acerque.

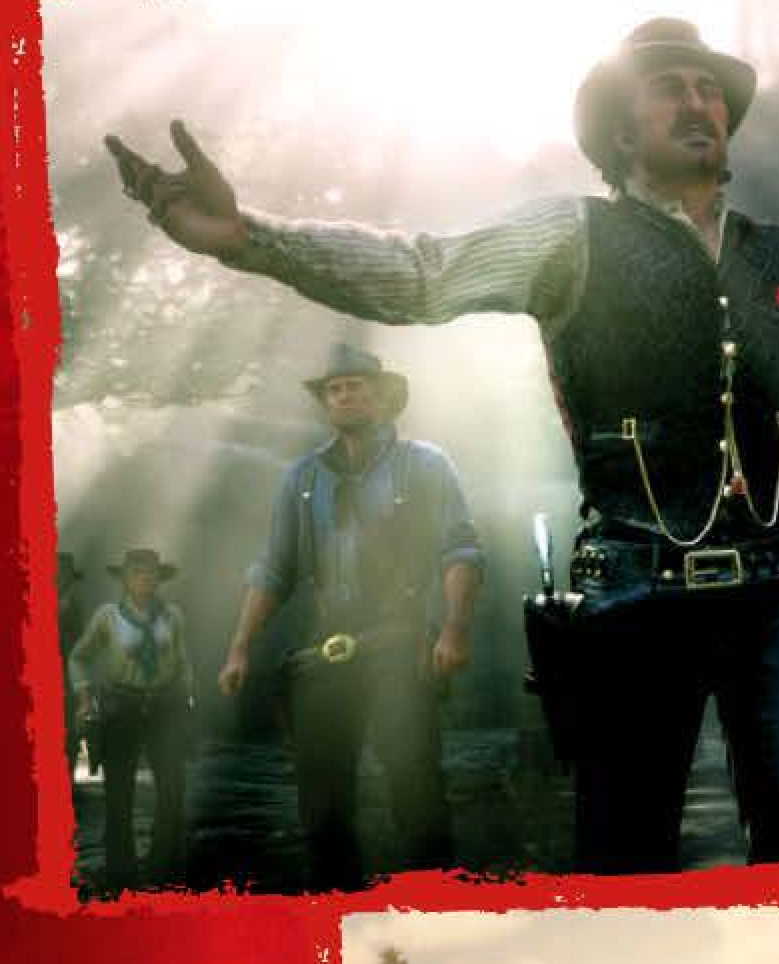
Sirviéndose del planteamiento argumental, el juego pondrá como epicentro de todo a la banda, que irá desplazando su campamento a lo largo de un inmenso mapa. Así, viviremos la vida de Arthur Morgan tanto dentro del campamento como en el mundo de alrededor. Podremos interactuar con todos los otros miembros de la banda, de modo que la relación con cada uno de ellos variará según nuestras decisiones, y deberemos contribuir a su supervivencia, por ejemplo cazando, pescando o aportando dinero.

Más importante aún que eso es que el mundo se sentirá vivo de verdad. Habrá cientos de lugareños con los que interactuar, bien siendo honestos o bien siendo unos canallas. Gracias a una rueda de acciones contextuales, podremos conversar con otras personas, amenazar al testigo de un crimen que hayamos cometido, engañar al conductor de una diligencia... Sin ir más lejos, dentro del campamento, los diálogos variarán si ha habido una acalorada discusión, si alguien nos acaba de ganar al póker, si vamos borrachos... Muchas de las cosas que hagamos tendrán un efecto en el mundo y futuras consecuencias. Por ejemplo, si matamos a alguien, puede que, más adelante, nos encontremos con su prima y nos increpe. Pero, sin duda, lo mejor es que habrá cientos de misiones con un sentido narrativo dentro del universo del juego, al estilo de lo que vimos en *The Witcher 3*, el rival a batir. La idea de Rockstar es que la línea entre las misiones principales y las secundarias sea más difusa que en sus anteriores producciones.

Más forajidos que nunca

La jugabilidad de los sandbox de Rockstar ha sido siempre muy característica, con su exploración con vehículos y sus tiroteos. *Red Dead Redemption II* no será una excepción, pero la cantidad de cambios y mecánicas adicionales que se han introducido resulta abrumadora.

Dado que nos harán mucha falta para recorrer kilómetros y kilómetros, quizá convenga empezar con los nuevos caballos. Podremos »





■ Lejos de ser personajes de relleno, cada miembro de la banda tendrá una personalidad muy marcada, algo que Rockstar siempre ha cuidado mucho.

VA A DAR OTRA DIMENSIÓN AL GÉNERO DE LAS AVENTURAS EN MUNDO ABIERTO

SE BUSCA

La banda que protagonizará la aventura será el mayor grupo humano que se haya visto en un videojuego. Bajo el liderazgo del idealista y violento Dutch van der Linde, serán forajidos, renegados y parias que han decidido vivir al margen de la ley... y que sienten que su estilo de vida tiene los días contados. Algunos de los veintitrés son viejos conocidos y ya sabemos cómo van a acabar, pero de otros no habíamos tenido noticia hasta ahora.

ARTHUR MORGAN

El protagonista se unió a la banda cuando aún era un niño, y de ahí que la considere su familia (y Dutch es como un padre para él). Es amigo de sus amigos... y un ser realmente despiadado con los enemigos.

DUTCH VAN DER LINDE

Gracias a su carisma y su clase, el líder de la banda ha sido capaz de poner detrás de él a un grupo de personas de lo más variopinto. Tras mucho sufrimiento... está a punto de ver cómo todo se acaba de desmoronar.

JOHN MARSTON

El protagonista del primer *Red Dead Redemption* no será un miembro más de la banda, pues entró en ella a los doce años y Dutch lo tiene en gran estima. Sabremos cómo se hizo la famosa cicatriz de la cara.

ABIGAIL ROBERTS

Antes de ser Abigail Marston, también fue una huérfana, como su novio John. Creció en tabernas y burdeles de mala muerte que le hicieron forjar un carácter muy fuerte. En esta precuela, ya habrá sido madre.

BILL WILLIAMSON

Este exsoldado, que fue expulsado del ejército, es uno de los miembros más malencarados de la banda. Su especialidad es actuar sin pensar, pero su fuerza y su pasión lo convierten en una pieza fundamental.





El modelado de los personajes es, seguramente, el más espectacular que se haya visto nunca en un juego de mundo abierto. Además, es posible que la fisonomía evolucione con el tiempo, según los meses u años que dure la historia.



La caza será una actividad que requerirá ser cuidadoso. Lo suyo será tirar de arco para no estropear la carne ni la piel, que servirán para comer, para venderlas, para crear equipo... Y sí: habrá animales legendarios.



El mundo de alrededor reaccionará a nuestras decisiones, de modo que sus habitantes se acordarán de nuestras acciones, lo cual podrá tener consecuencias en el futuro.



CHARLES SMITH

Es uno de los novatos del grupo y una persona muy cabal, consciente de que no todo lo que hacen está bien. Es un tipo humilde y muy diestro en el arte de la lucha, donde se dice que es casi invencible.

HOSEA MATTHEWS

La mano derecha de Dutch es un caballero... y, a la vez, un estafador y un ladrón. Su inteligencia sólo es comparable a su labia, que le sirve para conseguir cuanto se propone y para salir de más de un aprieto.

JACK MARSTON

Quien quiera que jugara a la anterior entrega guardará un gran recuerdo de este vaquero, que aquí será un niño pequeño (el único, de hecho). Los demás tratarán de protegerlo para que no vea más de la cuenta.

JAVIER ESCUELLA

Este revolucionario mexicano fue uno de los personajes más carismáticos del primer *Red Dead Redemption*. Aquí, veremos nuevas facetas suyas, como cazarrecompensas fiel a Dutch y a la libertad.

JOSIAH TRELAWNY

Extravagancia es la palabra que mejor define a este ilusionista con sombrero de copa, experto en la mentira y la estafa. Su principal función consiste en obtener información con la que seguir viviendo un día más.

KAREN JONES

Esta bandida de armas tomar adora todo lo que conlleve un mínimo de diversión: atracar bancos, fastidiar a los ricos y beberse todo el alcohol que se ponga por delante. No concibe otra vida que no sea la de forajida.

>



Muchos de los integrantes de la banda se nos unirán en las misiones. Si vamos a asaltar un tren, nos acompañarán todos los hombres de acción disponibles, pero, si vamos a infiltrarnos en un sitio, sólo vendrán unos pocos.





Cada miembro de la banda vestirá de una forma muy característica y se irá cambiando de ropa según lo aconsejen las circunstancias. Olvidaos de los juegos donde los NPC no se cambian ni a tiros.

La iluminación tendrá un tratamiento muy especial que ayudará a reflejar la ambientación de la época. La luz natural será impresionante, igual que el tono ocre de las rudimentarias lámparas o los candiles. Las linternas a pilas aún no se llevaban en el viejo Oeste...

LENNY SUMMERS

Vivió un suceso traumático a los quince años, cuando mató a los asesinos de sus padres y tuvo que emprender una huida sin rumbo. Además de ser un tipo culto, está siempre dispuesto a ayudar al prójimo.

LEOPOLD STRAUSS

Este austríaco es uno de los miembros más destacados de la retaguardia de la banda. No en vano, se ocupa de las finanzas y de los préstamos, con una personalidad seria e impasible ideal para dicho asunto.

MARY-BETH GASKILL

Bajo su fachada de mujer encantadora, se oculta una "femme fatale" que le resulta de mucha utilidad al grupo. Para cuando la gente se quiere dar cuenta, ella ya la ha timado y ha tomado las de Villadiego.

MICAH BELL

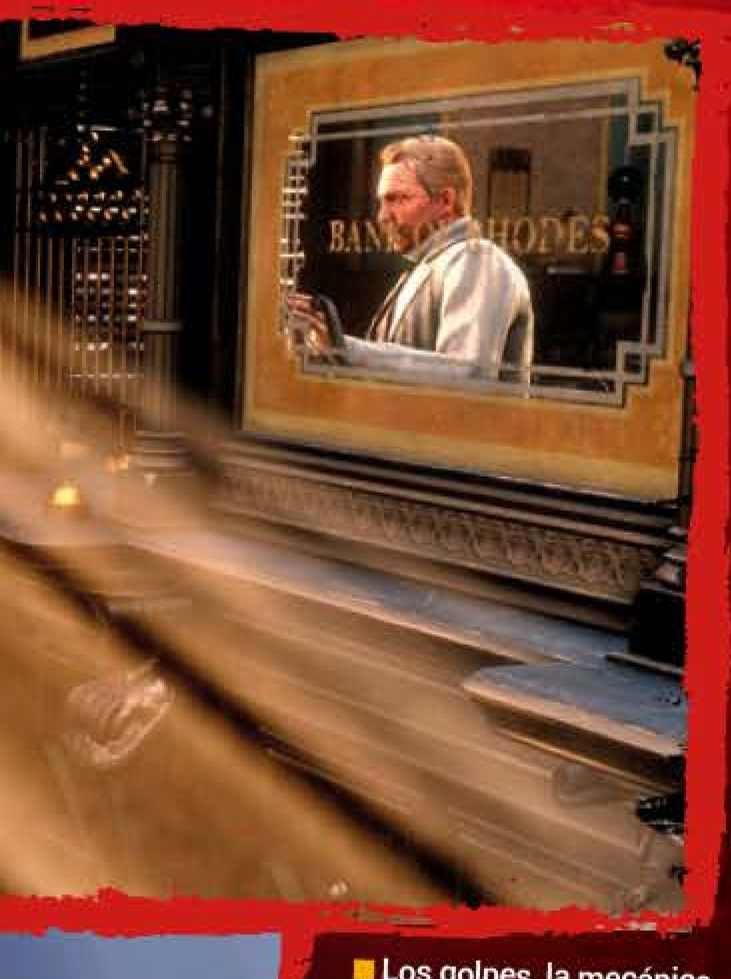
Un pieza de cuidado, que, además de delincuente, ha sido asesino a sueldo. Para él, la acción y la violencia lo son todo, y no hay medias tintas en la vida: o se está con una causa o se está contra ella. O se gana o se pierde.

MOLLY O'SHEA

Oriunda de Dublín, esta mujer es el ojito derecho de Dutch. Sin embargo, no está hecha para la vida de fugitiva y empieza a estar ya cansada de ella, algo que es muy posible que se aproveche argumentalmente.

PEARSON

No empuña armas de fuego, pero es una figura clave dentro del campamento, ya que ejerce como carnicero y cocinero. No acaba de aceptar la vida de forajido, pero sirvió en la marina y, ahora, es un hombre dicharachero... y degenerado.



Los golpes, la mecánica que más recuerda a *GTA V*, serán una parte esencial tanto de la aventura principal como del online, en el que habrá que crearse un personaje propio (hombre o mujer) y que promete tener un recorrido de varios años.

» tener muchos y de diversas razas, pero será esencial forjar un vínculo con ellos para que nos respondan bien. Para ello, habrá que tenerlos bien alimentados, cepillarlos, hacerles caricias... Eso hará que confíen en nosotros y, a la hora de la verdad, sean más rápidos, hagan escorzos o, directamente, no se asusten en mitad de un tiroteo y nos tiren por los suelos. Servirán también para cargar armas adicionales.

Hablando de animales, la caza será mucho más realista, de modo que habrá que tener en cuenta el tamaño de las presas. Si son pequeñas, nos las podremos colgar del cinturón, pero, si son grandes, habrá que apoyarlas en la grupa del caballo. Según el ecosistema, habrá ciervos, lobos, coyotes, caimanes, osos, buitres...

Centrándonos en la acción más directa, el control de las armas será más profundo que nunca. Cada pistola, rifle o escopeta tendrá una cadencia de disparo o un retroceso muy marcados, y podremos empuñar dos revólveres a la vez, cuando desbloqueemos la opción. Además, podremos modificar piezas y recrearnos con sus detalladas formas. Cómo no, volverá el sistema Dead Eye, que permitirá ralentizar la acción y marcar a los enemigos para descerrajarles varios tiros de una sola vez. También habrá importantes mejoras en el combate cuerpo a cuerpo, que siempre había sido una de las cuentas pendientes de Rockstar (por ejemplo, *GTA V* no podía competir con *Sleeping Dogs* en este apartado). Ahora, las peleas serán mucho más orgánicas, con puñetazos y patadas al uso, contraataques, forcejeos en el suelo... En cuanto a los minijuegos, por ahora sólo se han confirmado la pesca, los juegos de cartas y el dominó.

Al margen de todo eso, y volviendo a la idea de mundo vivo, hay algunas decisiones de diseño que dan cuenta de lo ambicioso del proyecto. Así, Arthur Morgan será realmente una persona con un día a día, que deberá dormir, bañarse o comer. Además, podremos personalizar ampliamente su apariencia, tanto en lo que a pelo facial como en lo que a vestimenta se refiere. Lo mismo sucederá con los caballos, de los que se podrán cambiar hasta detallitos mínimos, como el agarre de la silla de montar o las estriberas.

El multijugador, denominado *Red Dead Online*, se estrenará en noviembre y tendrá un largo recorrido de actualizaciones. En sus primeros días, será una beta pública, pues la compañía es consciente de que habrá bugs y quiere dejarlo a punto cuanto antes. Aún no se han especificado los modos, pero usará todo el mundo del juego para combinar narrativa, cooperativo y competitivo, mezclando lo visto tanto en el primer *Red Dead Redemption* como en *GTA Online*.

COMO HACE SIEMPRE, ROCKSTAR LLEVARÁ AL LÍMITE LAS CAPACIDADES DE PS4 Y ONE

El último hito audiovisual

Otro aspecto por el que siempre se ha caracterizado Rockstar es por llevar al límite las consolas en las que saca sus juegos. Lo hizo en PS2 »



REVERENDO SWANSON

Este antiguo pastor eclesiástico ha caído en desgracia y sus viejos valores sobre la fe o la familia ya no rigen su pensamiento, abotargado por los vicios. Si no fuera porque salvó a Dutch, ya estaría desterrado.

SADIE ADLER

Tras quedarse viuda, sólo puede pensar en dar caza a los asesinos de su marido. No conoce el miedo, y es fácil hacerla enfadar, pero su lealtad hacia las personas a las que quiere no podría ser más enérgica.

SEAN MACGUIRE

Este ratero irlandés desciende de una familia de criminales y disidentes políticos. Engreído como él solo, quiere estar siempre en primera línea de batalla, pero su excesiva confianza es, a menudo, su perdición.

SUSAN GRIMSHAW

Con un marcado carácter, es la "madre" del campamento y no duda en poner los puntos sobre las íes a todos los demás. Si no fuera por su liderazgo, el grupo se habría descoyuntado hace ya mucho tiempo.

TILLY JACKSON

Despierta y capaz, esta mujer lleva siendo forajida desde los doce años, pero con la peculiaridad de que, antes de en la banda de Dutch, estuvo en otra. No tiene reparos en decir a los demás todo lo que piensa.

UNCLE

Es un cantamañanas aprovechado al que sólo le interesan el jolgorio y el alcohol. Cuando de trabajar se trata, su especialidad es escabullirse. Si no fuera porque le resulta cómico, Dutch se habría deshecho de él largo tiempo atrás.









» y Xbox con *GTA: San Andreas*, lo hizo en PS3 y Xbox 360 con *GTA V* y lo va a hacer en PS4 y Xbox One (especialmente las versiones Pro y X, respectivamente) con *Red Dead Redemption II*.

Por encima de todo, llamará la atención el mundo donde transcurrirá la aventura. No sólo será tremendamente vasto, sino también variado, pues habrá montañas nevadas, pantanos, desiertos, bosques... Las distancias de dibujado serán demenciales y, en nuestra primera partida, no apreciamos nada de popping. Detalles como las huellas al caminar sobre la nieve nos dejaron también de piedra. Por otra parte, las ciudades en desarrollo y los pueblos serán especiales, pues servirán también para ilustrar las actividades económicas que imperan en cada área: agricultura, ganadería, minería, pozos petrolíferos, turismo... Además, se podrá entrar en muchos edificios cuyas estancias estarán llenas de detalles.

Ya está confirmado que habrá tanto cámara en tercera persona como en primera, aunque no pudimos probar esta última para ver qué tal funcionaba. Lo que sí pudimos apreciar fue el tono cinematográfico, del que Rockstar no había soltado prenda hasta ahora. Así, en muchas misiones, la jugabilidad se verá sazonada por breves tomas cinematográficas con bandas negras que nos harán sentir que estamos viendo una película del Oeste. Además, de forma aleatoria, saltarán primeros planos para resaltar algunas muertes a cámara lenta. Por supuesto, el modelado anatómico de los personajes será hiperrealista, y veremos cómo la ropa se les ensucia de sangre y polvo o cómo, si sufren un golpe, se les cae el sombrero.

En cuanto al sonido, como es regla habitual en Rockstar, las voces estarán en inglés, pero su calidad será digna de la mejor película de vaqueros. Woody Jackson repite como autor de la banda sonora, que tendrá un total de 192 temas que entrarán en escena y se irán de manera dinámica.

Tras cinco años esperando a la compañía y más de ocho aguardando otro *Red Dead*, no podríamos estar más entusiasmados. Cuando los juegos se hacen con calma y ambición, la probabilidad de que marquen época se multiplica por mil. Rockstar retorna para ser el rey en el Oeste. ■

UN MAPA MUY PINTORESCO

1 **LOS PUEBLOS** reflejarán distintas formas de ganarse el pan. Los habrá que vivirán de la ganadería, del carbón, del turismo... Eso condicionará a su población.

2 **LOS EDIFICIOS** serán accesibles en la mayoría de los casos. Habrá salones, armerías, barberías, pensiones, iglesias... Tendrán horarios de cierre y apertura.

3 **LA OROGRAFÍA** variará notablemente entre unas zonas y otras. En las montañas de Grizzlies, el avance será lento por la nieve, en la que dejaremos huella.

4 **EL PANTANO** es otro ejemplo de área distintiva. Aún no se sabe si habrá mecánicas de nado, pero, como poco, el agua nos cubrirá hasta las rodillas.

SHERIFF GRÁFICO

Visualmente, *Red Dead Redemption II* marcará el techo de esta generación. Ni *The Witcher 3*, ni *Horizon: Zero Dawn*, ni *Far Cry 5*... Nunca se ha visto un juego de mundo abierto tan atrevido como el de Rockstar, que ha exprimido PS4 y Xbox One para sentar cátedra una vez más.



Estilo cinematográfico. No sólo habrá secuencias de vídeo, sino que la jugabilidad se combinará con cambios de plano, bandas negras incluidas, para dar una sensación de película. En las travesías, podremos activar un avance semiautomático que irá acompañado de planos picados, trávelins...



Dos cámaras. Como la remasterización de *GTA V*, el juego se podrá disfrutar en su totalidad tanto en tercera como en primera persona. Es algo que, en lo que a mundos abiertos se refiere, sólo ha venido trabajando prácticamente Bethesda, con sagas como *Fallout* o *The Elder Scrolls*.

20 CURIOSIDADES DE LA PRIMERA TOMA DE CONTACTO

Red Dead Redemption II es una aventura cuyo modo para un jugador promete dejarnos decenas y decenas de horas, pero, sólo en las primeras, ya hemos visto multitud de aspectos que denotan una descomunal atención al detalle.

1 El sigilo será una opción en muchas de las misiones, y estará muy bien implementado. Además de poder andar agachados, podremos pedirle a alguno de los miembros de la banda que tome la iniciativa y se encargue de algún enemigo.

2 Habrá fuego amigo entre los enemigos, que podrán llegar a matarse entre ellos sin querer. Una vez abatidos, podremos saquear los cuerpos para coger armas y objetos, pero habrá que estar rápidos, pues nuestros compañeros de fechorías también gustarán de la rapiña.

3 Cuando cometamos ilegalidades, se activará una barra de "se busca" y nos empezarán a perseguir agentes de la ley y cazarrecompensas. Puede que no sólo valga con huir y que tengamos que ir a la oficina del sheriff a pagar un soborno.

4 Habrá diferentes bandas en el juego, como los O'Driscoll, los Braithwaite o los Gray. Estas dos últimas, por ejemplo, estarán en guerra entre ellas a cuenta del control de las plantaciones sureñas.

5 Habrá negocios clandestinos que nos estarán vetados, pero, si descubrimos quién tiene la llave y lo encañonamos, quizá se anime a abrirnos la puerta. Y las cajas fuertes no se abrirán porque sí...

6 La IA de los personajes nos deparará más de una sorpresa. En una incursión en un negocio clandestino, había una cabaretera indefensa a la que decidimos dejar con vida... pero, de repente, sacó una escopeta y se lió a perdigonazos.

7 Las armas se ensuciarán con su uso y se oxidarán si visitamos zonas húmedas, lo cual condicionará aspectos como el apuntado o el retroceso. Será imprescindible limpiarlas para evitarlo.

8 La vestimenta será muy personalizable, tanto por la cantidad de prendas como por el modo de llevarlas (por ejemplo, arremangadas). Habrá que tener en cuenta la temperatura para decidir qué nos podemos, ya que afectará a la energía.

9 Arthur se ensuciará con el tiempo, lo cual le afectará negativamente. Para quitarse la mugre, habrá que darse un baño. También será aconsejable dormir, bien en el campamento o en una pensión.

10 El pelo y la barba del protagonista crecerán de forma salvaje con el paso de los días. Podremos ir a una barbería y elegir entre diferentes estilismos: rasurado, patillas, bigote, perilla...

11 Podremos cocinar en las hogueras y será necesario comer para mantener la vitalidad. No sabemos si hasta el punto obeso de *GTA: San Andreas*, pero Arthur engordará si se ceba en exceso.

12 Podremos enfundar las armas de dos maneras diferentes, según el tiempo que mantengamos pulsado el botón: de forma sobria o con florituras.

13 Habrá un sistema de honor condicionado por lo buenos o malos que seamos, lo cual afectará al lenguaje corporal de Arthur y hará que las "kill cams" sean más o menos gores.

14 El inventario de armas será limitado, pues las cargaremos físicamente, pero las alforjas del caballo servirán para transportar algunas más.

15 Al cazar animales, si el disparo no es franco, puede que sólo los dejemos heridos, de modo que los veremos moverse más lentos o arrastrarse.

16 Las piezas de caza grandes habrá que colgarlas de la grupa del caballo y convendrá darse prisa porque, con el tiempo, se pudrirán y atraerán a los carroñeros, como coyotes o buitres.

17 A medida que forjemos un vínculo con el caballo, responderá mejor a las riendas. No podremos hacerlo galopar al tuntún: por ejemplo, si vamos de cara contra un árbol, tropezará y se caerá. En caso de que muera, se supone que se le podrá "resucitar" con tónicos especiales.

18 Sabíamos que los caballos tendrían testículos "animados" por los tráilers. Ahora, sabemos también que sentirán la llamada de la naturaleza y harán sus necesidades sin ningún pudor.

19 Las estanterías de las tiendas contarán con objetos "palpables", y habrá catálogos que no se limitarán a ser un simple menú, sino que estarán llenos de dibujos y descripciones.

20 Al principio de la aventura, habrá muchos edificios que estarán a medio construir. Con el paso del tiempo, veremos cómo van tomando forma y se convierten en útiles establecimientos.



Horizonte sin fin. Por la vista general del mapa que atisbamos en la demo, Rockstar no mentía cuando decía que era el más grande de su historia (incluso más que el de *GTA: San Andreas*). Las distancias de dibujado serán enormes y, en la primera partida, no vimos nada de popping.



Interiores ultradetallados. Podremos entrar en infinidad de sitios, como edificios o trenes. Cada entorno estará plagado de detalles, como lámparas de época o cortinas que se mecerán a nuestro paso. Además, podremos abrir cajones en busca de objetos, en la línea de *Shenmue*.



Interfaz limpia. A medida que los juegos de mundo abierto han ido creciendo en ambición, su interfaz se ha llenado de iconos que marcan los coleccionables, las barras de estado, adónde ir... Rockstar ha procurado concentrarlo todo en el minimapa, que incluso se puede quitar.



FORZA HORIZON 4

LAS CUATRO ESTACIONES

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Mejor que las de Vivaldi y la pizza, la interpretación de Playground de las cuatro épocas del año marcará otro antes y otro después para el diseño de juegos de velocidad

Nació como un spin-off de *Forza Motorsport* a cargo de un estudio externo y ha acabado convirtiéndose en un referente de la velocidad: el mejor de la historia en lo que a mundos abiertos se refiere y el mejor de los últimos años en global. La calidad de *Forza Horizon* y de sus responsables, Playground Games, es tal que Microsoft ha acabado adquiriendo el estudio, que también tiene en desarrollo un RPG del que aún no se sabe nada.

Con lanzamientos espaciados cada dos años, *Forza Horizon* no ha parado de maravillarnos, y su cuarta entrega será otra lección magistral de cómo superarse y seguir sorprendiendo. Lejos de limitarse a recrear su Gran Bretaña natal, que ha sido el país elegido en esta ocasión, Playground ha recreado las cuatro estaciones del año (verano, otoño, invierno y primavera), lo cual afectará a todas las facetas del juego, especialmente al diseño de »

- XBOX ONE - PC
- PLAYGROUND (MICROSOFT)
- 2 DE OCTUBRE

HORIZONTES INTERNACIONALES

Acelerando progresivamente, Playground Games no ha dejado de darnos alegrías turísticas desde 2012. Cada nueva entrega de *Forza Horizon* nos ha llevado a un país diferente para que nos sintiéramos como si estuviéramos de verdad al volante, conduciendo por sus pueblos y ciudades, sus autovías, sus costas, sus montañas, sus bosques...



FORZA HORIZON 2012

La primera entrega de la saga, para Xbox 360, se ambientaba en Colorado, con sus rocosas montañas y sus polvorientos caminos. Ya estaban todas las bases: un enorme mundo abierto, ciclo día-noche, música festivalera... Tuvo una expansión que potenció la vertiente off-road, con coches de rally míticos y pistas llenas de baches.



FORZA HORIZON 2 2014

El estreno en Xbox One trajo consigo una recreación soberbia del sur de Francia y el norte de Italia, incluidos seis entornos urbanos (como Niza y Castelletto), viñedos, carreteras costeras... Introdujo efectos de lluvia dinámicos, que se potenciaron en la isla de la expansión *Storm Island*. Y hubo también un DLC inspirado en "Fast & Furious".



FORZA HORIZON 3 2016

La última entrega nos llevó a Gold Coast, en Australia, con la ciudad de Surfer's Paradise como epicentro de un vasto mapa en el que la naturaleza se abrió p aso a lo grande, incluso con playas y cuevas transitables. Sus geniales expansiones nos llevaron a una montaña nevada y a un parque de atracciones basado en los míticos Hot Wheels.



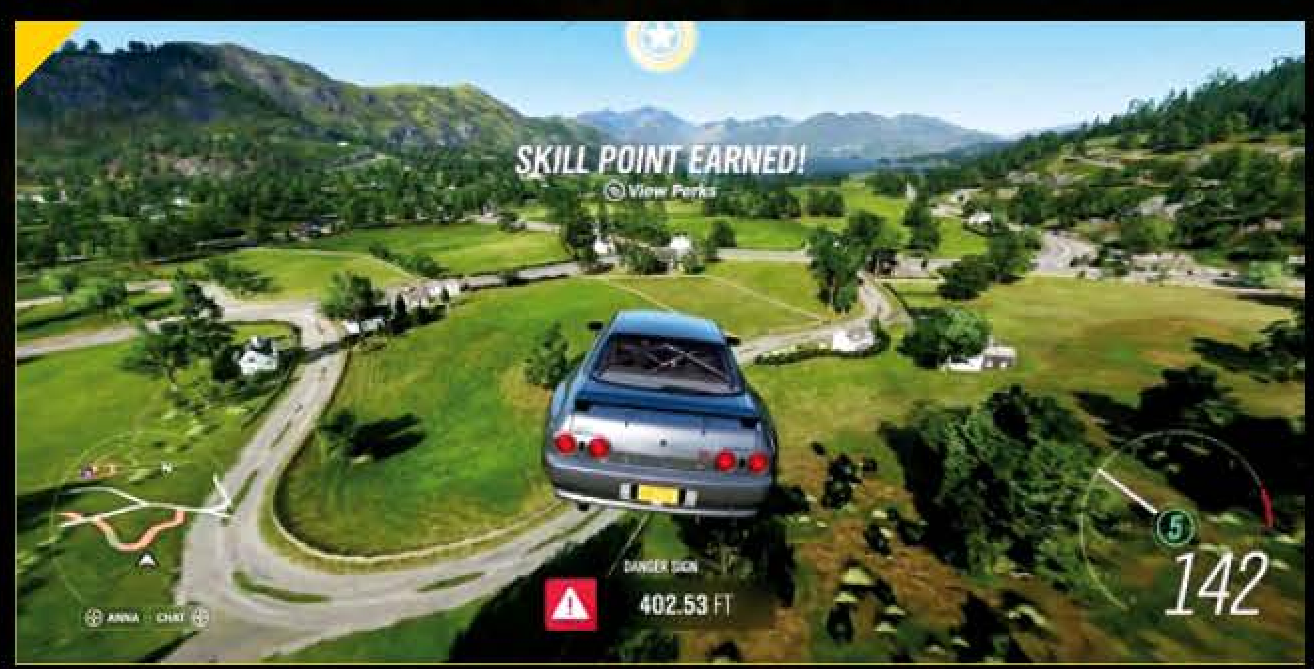
Edimburgo será el principal núcleo urbano y uno de los sitios más pintorescos del juego, por su arquitectura y por lo que variará la iluminación entre el día y la noche, farolas mediante.



Los eventos especiales volverán a lo grande. Por ahora, está confirmado que habrá carreras contra aviones de combate y contra aerodeslizadores que aprovecharán los vados de agua.



Los campos estarán llenos de flores en verano, y el toque rural estará aún más cuidado que antes, con la presencia de tractores y animales como ovejas, gallinas, conejos o ciervos.



Al ser un mundo sin barreras, las locuras estarán a la orden del día: saltos de cientos de metros, mobiliario que derribar... Pese al tono arcade, las físicas estarán realmente cuidadas.

» escenarios, la climatología, la jugabilidad y el apartado audiovisual. *Project CARS 2* ya experimentó con las estaciones, pero, siendo un simulador en circuitos, no pasaron de anecdóticas. En cierto modo, Playground ya había flirteado con el tema con los DLC *Storm Island* y *Blizzard Mountain*, de la segunda y la tercera entrega, respectivamente, y este "cuatro en uno" va a dejar el listón por las nubes.

Una semana vale por un trimestre

Se acerca el invierno... y la primavera, el verano y el otoño. *Forza Horizon 4* está pensado para que cada estación equivalga a toda una semana de tiempo real. Una vez acabados esos siete días, se pasará a la siguiente época del año. La idea es que toda la comunidad online experimente a la vez la misma estación, la misma hora del día y el mismo clima. En caso de que juguemos offline, se supone que podremos cambiar la estación libremente.

El mapa tendrá un tamaño similar al de *Horizon 3*, aunque se le ha dado mayor verticalidad, y será una representación de la Gran Bretaña histórica. Como epicentro, se ha elegido Edimburgo, y habrá multitud de castillos y pueblos antiguos, pero será la naturaleza la que ocupe más hectáreas, con sus bosques, sus campiñas, sus playas, sus lagos... Como de costumbre, habrá tanto ciclo día-noche como meteorología dinámicos.

Plantear eso ya es un logro de por sí, pero las estaciones dinámicas le darán cuatro dimensiones distintas al mapa. No en vano, muchas partes variarán notablemente según la época en la que estemos. La más peculiar será el invierno, que ha-

LAS ESTACIONES LE DARÁN CUATRO DIMENSIONES DISTINTAS AL MAPA DE GRAN BRETAÑA



Los crepúsculos serán de postal. Se ha tenido en cuenta el tipo de cielo de cada estación: a qué hora amanece y atardece, con qué ángulo incide el sol, la temperatura ambiente...

rá que, por ejemplo, un inmenso lago se hiele y se vuelva jugable (lejos de ser una fantasmada, esto sucede en la realidad, en países como Suecia). En primavera y otoño, en cambio, las lluvias darán pie a barrizales ideales para las carreras todoterreno, a vados de agua que sortear o a hojarasca que cubrirá los caminos. El verano vendrá a ser lo que ya teníamos antes, con los entornos en su forma más seca y limpia, lo que no quitará que también puedan producirse tormentas esporádicas.

El placer de conducir

El garaje estará compuesto por cerca de 450 coches reales. Son menos que los 700 que tuvo *Forza Motorsport 7*, pero hay que tener en cuenta que aquí no se podían reutilizar los modelos de competición puros y duros, como monoplazas o prototipos. Sigue siendo una cifra muy superior a cualquier otra saga de carreras de esta generación.

Como siempre, la jugabilidad ofrecerá un equilibrio perfecto entre arcade y simulación, con el rebobinado como salvaguarda. Cada coche tendrá un control muy marcado, según su potencia, su tracción o su peso. Desactivando ayudas como el control de tracción, es una saga que no tiene nada que envidiar a los simuladores realistas. Además, las físicas entroncarán con las estaciones dinámicas, de modo que la respuesta variará notablemente entre asfalto, hielo, nieve, arena, barro, riachuelos... Cada superficie presentará, incluso, diferencias en función de la temperatura o la humedad. Así, habrá que tener en cuenta los charcos, los surcos en el barro, la hojarasca...

Como es habitual en la saga, la experiencia se enmarcará en un festival de música y carreras en el que nuestro personaje (un álter ego cuya vestimenta podremos personalizar ampliamente) competirá. El contenido de serie será inmenso, principalmente en forma carreras contra pilotos manejados por la IA (aunque serán "drivatares" basados en la forma de conducir de otros usuarios) y pruebas especiales, pero también podremos crear nuestros propios eventos y disfrutar de los desafíos dinámicos que poblarán el mundo, como radares de velocidad o zonas de derrape. »



Los 450 coches estarán recreados con todo lujo de detalles, y eso incluye el exterior, el interior, las luces, el sonido... Además, se podrán contemplar en 360º con el modo Forzavista.


El McLaren Senna ha sido el coche elegido para la portada. Es la segunda vez que la saga colabora con la marca inglesa, que ya copó la carátula de *Forza Motorsport 5* con su P1.



El agua estancada y los ríos, protagonistas en otoño y primavera, "ahogarán" la potencia y el grado de giro. Convendrá abordarlos a toda velocidad para minimizar la pérdida de tiempo.


El invierno traerá consigo estampas gélidas tanto en el paisaje como en las carreteras, y la presencia de máquinas quitanieves, que justificarán los "carriles" formados en el asfalto.


Una de las áreas más características será un lago que sólo será transitable en invierno, cuando su superficie se congele. Conducir sobre él no distará mucho del patinaje artístico.



La nieve formará parte, por primera vez, de la experiencia estándar (en *Forza Horizon 3*, era exclusiva del DLC *Blizzard Mountain*). Sumada a la conducción nocturna, será espectacular.



El invierno será la estación más característica y se dejará notar en múltiples detalles: todo estará helado, los árboles habrán perdido las hojas, el conductor llevará guantes de lana...

» El sistema de puntos heredado de *Project Gotham Racing*, que premia las maniobras estilosas y arriesgadas, estará mejorado y, además, se ha querido dar mayor viveza al mundo. Ya no sólo habrá coches abandonados que podamos encontrar y restaurar, sino que también podremos adquirir negocios y propiedades. Habrá, incluso, cierto componente narrativo, con eventos en los que, por ejemplo, tendremos que colaborar en el rodaje de una película o en un documental de coches.

Playground también ha querido potenciar la sensación de mundo compartido, de modo que se juntarán hasta doce conductores por servidor. Para evitar choques a propósito, el juego estará configurado para que los desconocidos sean como fantasmas pseudoinvisibles y nos traspasen, pero, si lo deseamos o si estamos jugando con amigos, podremos elegir que los coches sean "corpóreos". Como en *Horizon 3*, se podrá disfrutar de todo el juego en cooperativo, con hasta seis jugadores, y también será posible competir por equipos.

Belleza automovilística y británica

Como en las anteriores entregas, todos los coches estarán recreados al milímetro, y se podrán contemplar todos sus detalles en el modo Forzavista, a lo que hay que añadir el habitual editor para crear y compartir diseños. Hasta ahora, eso se daba por descontado en cualquier *Forza*, pero las estaciones dinámicas de *Horizon 4* van a establecer un nuevo estándar de lo que significa la belleza en un juego de velocidad en mundo abierto, especialmente para quien cuente con Xbox One X, que permitirá elegir entre una opción de 4K y 30 fps y otra de 1080p y 60 fps. No obstante, en el modelo estándar de la consola, será también un pepinazo.

Al recrear su propio país, la gente de Playground Games ha podido documentarse con relativa facilidad para que cada estación luciera como tenía que hacerlo. Eso ha supuesto investigar, en primer lugar, la iluminación, comprobando los tonos del cielo o la incidencia del sol sobre el entorno a cada hora, lo que afectará a la velocidad de secado del terreno cuando llueva, a las sombras, a la niebla... En segundo lugar, se ha cuidado has-



Como en tantos juegos de mundo abierto donde no hay limitaciones de escenario o cámara, habrá modo foto. Las instantáneas prometen ser indiscernibles de la realidad.

ta la apariencia de los cultivos o del ganado, que variarán, por ejemplo, según sea época de siembra o de esquilado. El grado de fidelidad es tan enfermizo que hasta el sonido ambiente variará según la estación del año, por ejemplo con balidos o graznidos de cuervos. Sin embargo, lo más llamativo será que, en general, cada estación ofrecerá una paleta de colores, una vegetación y unas superficies completamente distintas. En verano, todo estará verde y florido, con un cielo brillante; en otoño, las hojas caerán y los tonos marrones presidirán el paisaje; en invierno, caerá un manto blanco sobre todo el mapa y los árboles de hoja caduca se quedarán pelados; en primavera, veremos cómo el ciclo se reinicia y el entorno "revive".

Además de una saga de velocidad, *Forza Horizon* es también una saga de música, dada su ambientación festivalera. Así, como broche, volveremos a tener emisoras de radio plagadas de temazos de rock, pop, electrónica, música clásica...

Otro carrerón más en Xbox One

El juego se pone a la venta el 2 de octubre, en tres ediciones: Estándar, Deluxe (incluye un pase de coches) y Ultimate (su principal atractivo es que dará acceso a dos expansiones aún por concretar). Además, formará parte de la suscripción de Xbox Game Pass desde el primer día, lo que garantiza que su comunidad será inmensa. Los anteriores *Forza Horizon* tienen los días contados (o, en este caso, las estaciones) como mejores juegos de velocidad en mundo abierto de la historia. Playground va a cambiar otra vez las reglas del género. ■

PLAYGROUND VA A CAMBIAR OTRA VEZ LAS REGLAS DE LA VELOCIDAD EN MUNDO ABIERTO



La experiencia será muy configurable. Pese al tono arcade, se podrán ajustar múltiples ayudas a la conducción y habilitar daños significativos, como reventones de los neumáticos.



La cámara del volante será tan cómoda como funcional, lo que incluye un retrovisor con buena resolución, algo que muchas otras sagas de velocidad no cuidan en absoluto.



En algunas pruebas, nos enfrentaremos a un equipo de motocross, pero no podremos pilotar esas monturas. Es de lo poco que la saga aún no ha tomado de *Project Gotham Racing*.

EL TRIUNFO DE LA NOSTALGIA

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Apelar al recuerdo ha sido siempre una forma segura de cautivar al jugador medio que ya lleva largo tiempo con un mando entre las manos, pero, cuantos más años pasan, más motivos hay para hacerlo.

La nostalgia es un factor comercial primordial en prácticamente cualquier ámbito. En una industria cultural tan relativamente joven como es la de los videojuegos, en particular, se va haciendo más y más patente cuantos más años pasan. Por pura matemática, a medida que se suceden las generaciones de consolas, el volumen de propiedades intelectuales crece y, paralelamente, lo hace el número de usuarios de todas las horquillas de edad, que pueden haber crecido con unas sagas u otras. Tal y como está configurado ahora mismo el mercado, las compañías están rescatando mucho del fondo de armario que acumularon en los primeros años del siglo XXI y en la década de los 90, es decir, poniendo en su punto de mira a quienes ahora tenemos, más o menos, entre veinte y cincuenta años y, de algún modo, queremos regresar a nuestra infancia o adolescencia.

Dependiendo del caso, ese ejercicio retroactivo puede tener como destinatarios a quienes no tuvieron acceso a un determinado juego en su momento o a las nuevas generaciones, pero lo cierto es que su público potencial es, prioritariamente, quien ya lo disfrutó antaño. Aun así, no hay que desdeñar el papel educativo que puedan tener con sus hijos quienes sean jugadores veteranos (en la redacción de Hobby Consolas, tenemos unos cuantos ejemplos de esta paternidad modélica). Sea como sea, hay dos grandes formas de apelar a la nostalgia. Por un lado, están las puestas al día de clásicos en forma de remakes, reimaginaciones, remasterizaciones o ports. Es la forma más rápida y fácil de hacer caja, pues ya hay parte del trabajo hecha de antemano, si bien lo anticuado que pueda estar el concepto puede suponer más o menos ajustes. Por otro lado, están las secuelas o las nuevas entregas de sagas que estaban desaparecidas en combate, que conllevan un proceso de pensar y crear desde cero, con el riesgo de que la esencia se pervierta o no se sienta como antiguamente.

Anuncios con mucha solera

En los últimos tiempos, hemos dedicado varios reportajes a este asunto, a raíz de lanzamientos como los de NES Mini y SNES Mini, *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy*, *Sonic Mania*, *Shenmue I & II* y tantos otros juegos. Lejos de querer ser machacones, si volvemos a él en este número es porque no para de haber anuncios al respecto, y este mes ha habido algunos tremendamente significativos. Así, vamos a poder "repartir" en *Streets of Rage 4* (lo que leéis) después de un cuarto de siglo esperando sentados, *Windjammers* va a recibir una secuela, *Onimusha Warlords* regresará remasterizado, *Shenmue III* por fin tiene día de lanzamiento, Capcom ha mostrado una nueva demo de *Resident Evil 2*...

Todos queremos disfrutar de experiencias inéditas... pero también rememorar otros tiempos. Por eso, hemos hecho una pequeña selección de lo que hay que considerar para el futuro próximo, que volverá a sacar al niño que todo jugador lleva dentro, ése que piensa que cualquier tiempo pasado fue mejor.


Nintendo
SUPER NINTENDO
POWER
RESET

MIRADA AL PASADO

Muchos clásicos de los años 90 y de la década pasada van a ser reeditados en los próximos meses (o incluso años) en forma de remakes y remasterizaciones. Son la máxima expresión de la nostalgia y una forma segura de hacer caja.

RESIDENT EVIL 2

■ PS4 - ONE - PC ■ 25 DE ENERO ■ CAPCOM ■ SURVIVAL HORROR

Lanzada originalmente en 1998 en PlayStation, una de las mejores entregas de la saga de terror más influyente de la historia volverá con todos los honores. Este remake de *Resident Evil 2* mantendrá las líneas maestras del original, con Leon S. Kennedy y Claire Redfield como protagonistas en las calles de Raccoon City y en la comisaría de policía, pero toda la experiencia se ha rehecho de arriba a abajo, con una cámara al hombro a lo *Resident Evil 4* y el motor RE de *Resident Evil 7*.

Este mes, hemos podido hincarle el diente a una nueva demo, correspondiente al encuentro de Claire con Sherry y al primer enfrentamiento con William, y lo cierto es que cualquier expectativa que pueda haber con el juego se queda corta. Las cámaras fijas del original no habrían funcionado, pero el paso a la tercera persona, sellado con un movimiento lento del personaje al apuntar, ha sido muy comedido, para que siga siendo un survival horror igual de angustioso. La escasez de munición, el inventario limitado, los angostos y oscuros escenarios o los puzles harán el resto. Como con *RE Remake*, Capcom volverá a sentar cátedra sobre cómo hacer puestas al día.





1. Gracias a la nueva cámara, los jefes tendrán mecánicas inéditas. A William habrá que dispararle en "el ojo".
2. Los cuchillos se desgastarán y, si se los clavamos a un zombi, tocará recuperarlos del cadáver tras abatirlos.
3. Habrá diálogos incluso mientras jugamos, algo que era imposible técnicamente en PlayStation o N64.
4. La anatomía de los zombis estará muy cuidada. Cada uno tendrá una cara y podremos desmembrarlos.
5. La iluminación será uno de los puntos fuertes: la luz de la linterna o las explosiones lucirán brillantes.









ONIMUSHA WARLORDS

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ 15 DE ENERO ■ CAPCOM ■ ACCIÓN

Cuando Capcom dijo que pensaba recuperar más sagas clásicas, una de las primeras que se nos vino a la mente fue *Onimusha*. Pues bien, ya se ha anunciado que la primera entrega, lanzada en PS2 en 2001 y en Xbox en 2002, volverá en forma de remasterización multiplataforma. De nuevo, el samurái Samanosuke Akechi y la ninja Kaede deberán salvar a la princesa Yuki de los demonios que han invadido un castillo en pleno Japón feudal. La espada y el guantelete Oni volverán a ser nuestros mejores aliados en una aventura de acción difícil y con ligeros tintes de survival horror. Entre las mejoras de esta versión, estarán los gráficos en HD, una opción de formato panorámico, una nueva banda sonora o compatibilidad con el segundo joystick. Se lanzará a 20 €... pero sólo en formato digital (para el mercado americano sí hay confirmada una edición física). Servirá para pulsar el interés por potenciales entregas futuras, que tendrían mucho sentido si abrazaran el "estilo Souls".

■ *Onimusha* vendió 2,94 millones de copias entre PS2 y Xbox, y para Capcom es importante saber cuántos de esos fans siguen apegados a la saga.

■ En su día, hubo un spin-off táctico para Game Boy Advance, pero será la primera vez que un *Onimusha* canónico sale en una consola de Nintendo.





FINAL FANTASY VII REMAKE

■ PS4 - OTRAS ■ SIN FECHA ■ SQUARE ENIX

El remake más solicitado de la historia va para largo, pero no podía faltar en este reportaje, pues el original de PlayStation, de 1997, marcó a toda una generación. Eso sí, no está claro qué camino seguirá Square Enix: el combate pasará a tiempo real, pero, vistos los plazos, tenemos serias dudas de que salga en esta generación...

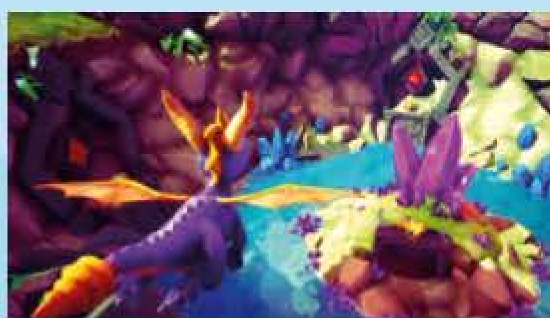




POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU-EEVEE

■ SWITCH ■ 16 DE NOVIEMBRE ■ NINTENDO

Tras el boom de *Pokémon Go*, Nintendo volverá a sacar partido a la primera generación de *Pokémon* con un remake de *Amarillo*, lanzado en Game Boy en 2000. El salto visual será espectacular, pero, más que eso, lo importante será ver a cuántos de los usuarios del original y del citado *Pokémon Go* convence de comprar una Switch.





SPYRO REIGNITED TRILOGY

■ PS4 - ONE ■ 13 DE NOVIEMBRE ■ ACTIVISION

Lanzados en 1996, 1998 y 2000, tres de los plataformas más queridos de la primera PlayStation volverán a encender su llama en este triple remake, que sumará unos gráficos totalmente reconstruidos al desarrollo y el control que vimos en 32 bits. La duda es si, finalmente, la segunda y la tercera entrega se incluirán o no en el disco...





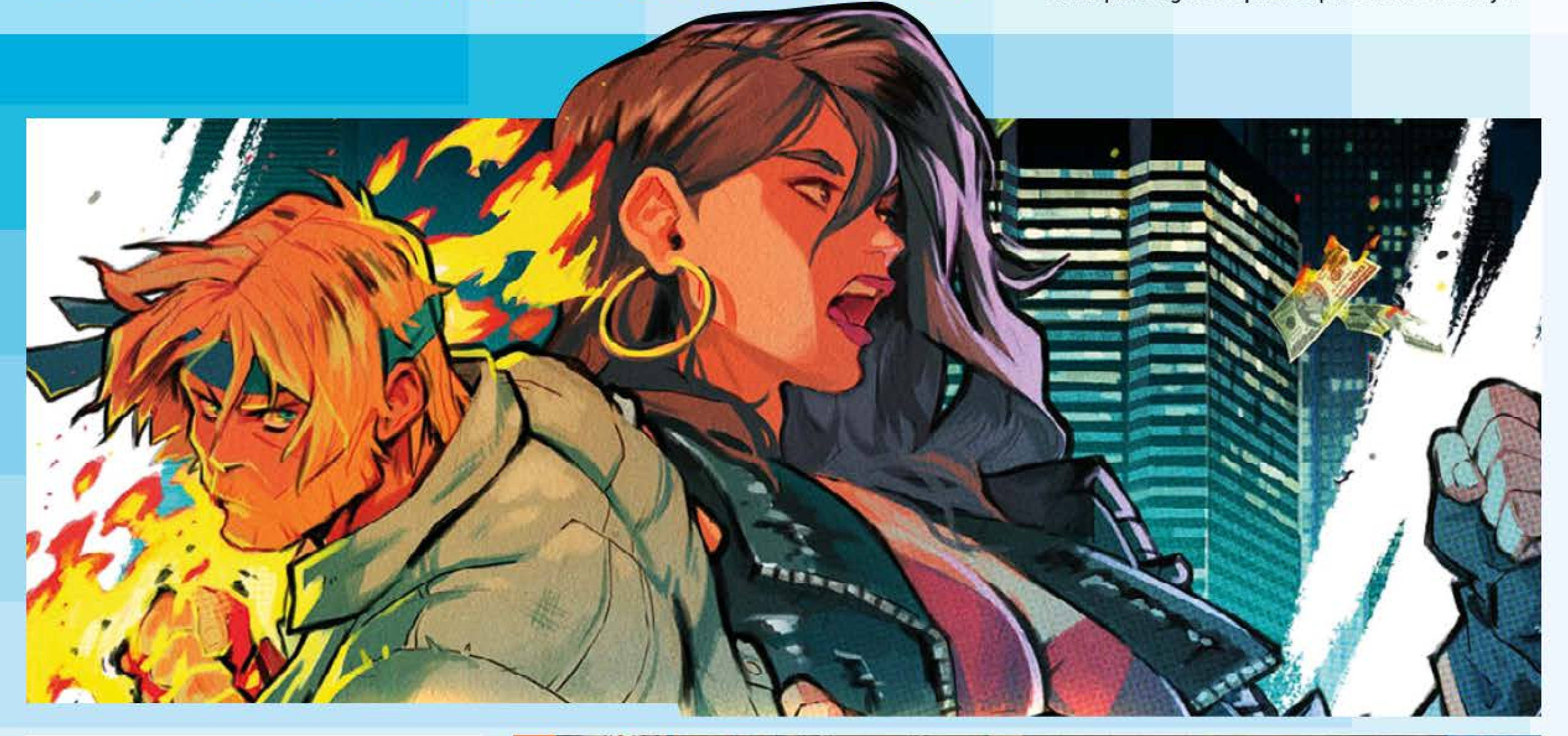
LUIGI'S MANSION

■ 3DS ■ 19 DE OCTUBRE ■ NINTENDO

Desde el minuto 1, este remake de uno de los juegos de lanzamiento que tuvo GameCube en 2001 parecía llamado a ser la antesala de una tercera entrega... y así ha sido. El miedoso Luigi volverá a cazar fantasmas en una mansión encantada para tratar de rescatar a Mario, pero con novedades como un modo cooperativo que permitirá explorar y enfrentarse a los jefes.

MIRADA AL FUTURO

Tras muchos años olvidadas en algún cajón, varias sagas regresarán con entregas hechas desde cero. Apelan a los fans incondicionales, pero con el reto de tener adaptarse a una época en la que su género puede que casi ni exista ya.



STREETS OF RAGE 4

■ SIN CONFIRMAR ■ SIN FECHA ■ DOTEMU ■ BEAT'EM UP

Entre 1991 y 1994, *Streets of Rage* tuvo tres entregas y se convirtió en una de las sagas más queridas de Sega y del beat'em up. Un cuarto de siglo después, regresará contra todo pronóstico, con una secuela que volverá a poner en boga un género que, fagocitado por el hack and slash, ya casi nadie trabaja hoy día. El proyecto corre a cargo del desconocido estudio Guard Crush Games... y de Lizardcube, que es una garantía, pues desarrolló el genial remake *Wonder Boy: The Dragon's Trap.* Además, tiene el beneplácito de Sega y lo edita DotEmu, compañía francesa especializada en recuperar sagas clásicas.

Con una estética de dibujo hecho a mano, en lugar de pixel art, el juego apostará por la jugabilidad de *Streets of Rage 2* y sus golpes especiales con estelas, aunque habrá retoques. Los dos primeros personajes confirmados son Blaze y un barbudo Axel, que volverán a limpiar las calles de chusma.

No se sabe aún si la banda sonora la firmará Yuzo Koshiro, pero éste ha dejado la puerta abierta... y un *Streets of Rage* no sería lo mismo sin él.



1. El cooperativo para dos jugadores ha sido siempre una de las grandes bazas de *Streets of Rage*, y esta secuela lo mantendrá, esperemos que tanto en local como online.
2. Los golpes especiales serán como los de la segunda entrega, pero con la diferencia de que, si impactan de lleno sin que nos zurren, no perderemos vida por usarlos.
3. Pese al cambio de estética, los enemigos serán muy reconocibles. Seguro que los punkis de amarillo y azul os suenan, igual que la "dominatrix" de la primera imagen.
4. En el primer tráiler, hay escenas de animación, que no sabemos si formarán parte de la historia o sólo de la intro.







SHENMUE III

■ PS4 - PC ■ 27 DE AGOSTO ■ YS NET (DEEP SILVER) ■ AVENTURA

Ryo Hazuki y Shenhua llevan atrapados en una cueva desde 2001, en el que seguramente haya sido el cliffhanger más angustioso de la historia de los videojuegos. Pocos confiábamos en que *Shenmue III* pudiera llegar a existir, pero Kickstarter mediante, salió adelante y al fin, tras varios retrasos, tiene día de salida: el 27 de agosto. No es habitual anunciar fechas concretas a tan largo plazo, pero eso significa que el desarrollo ya ha encarado su recta final.

Sega no es la editora en esta ocasión, y el presupuesto no se acerca ni de lejos al que tuvieron las dos primeras entregas en Dreamcast. No obstante, el hecho de que Yu Suzuki lidere el proyecto es motivo para confiar, y las carencias técnicas se suplirán con la dirección artística, que aprovechará la ambientación en las montañas de China, y con el desarrollo, que combinará exploración, combates o minijuegos del mismo modo único que antaño.







■ Los combates conservarán la peculiar combinación entre beat'em up y lucha 3D a lo *Virtua Fighter*. No en vano, Ryo es aprendiz de artes marciales.



■ Los rostros son quizá el apartado menos convincente, por no ser del todo fieles a los originales. Lan Di, por ejemplo, parece haber rejuvenecido...





DAYTONA 3: CHAMPIONSHIP USA

■ ARCADE ■ YA DISPONIBLE ■ SEGA

Los arcades de conducción en los que había que luchar contra el reloj con ayuda de checkpoints prácticamente han pasado a mejor vida, pero Sega fue una institución en el género en los 80 y los 90, y de ahí que haya revivido la saga *Daytona USA*, aparcada desde 1998, con una nueva entrega para recreativas que ojalá llegue a consolas.





WINDJAMMERS 2

■ SWITCH - PC ■ 2019 ■ DOTEMU

Entre los clásicos de Neo Geo, *Windjammers*, de 1994, siempre tuvo un aura especial con sus partidos de frisbee, y de ahí que DotEmu lo remasterizara recientemente. No contenta con eso, la editora va a producir una secuela, que incluirá más modos y que será exclusiva de PC y Switch (además, la primera entrega llegará a la consola de Nintendo el 23 de octubre).



TOEJAM & EARL: BACK IN THE GROOVE

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ OTOÑO ■ HUMANATURE

Otra saga más de Sega que volverá de la mano de un estudio ajeno, pero con su antiguo responsable al cargo, es *ToeJam & Earl*, en barbecho desde que la tercera entrega se lanzó en Xbox en 2003. La jugabilidad, la estética y la música funky serán como las de antaño, y habrá edición física para PS4 y Switch de la mano de Limited Run.



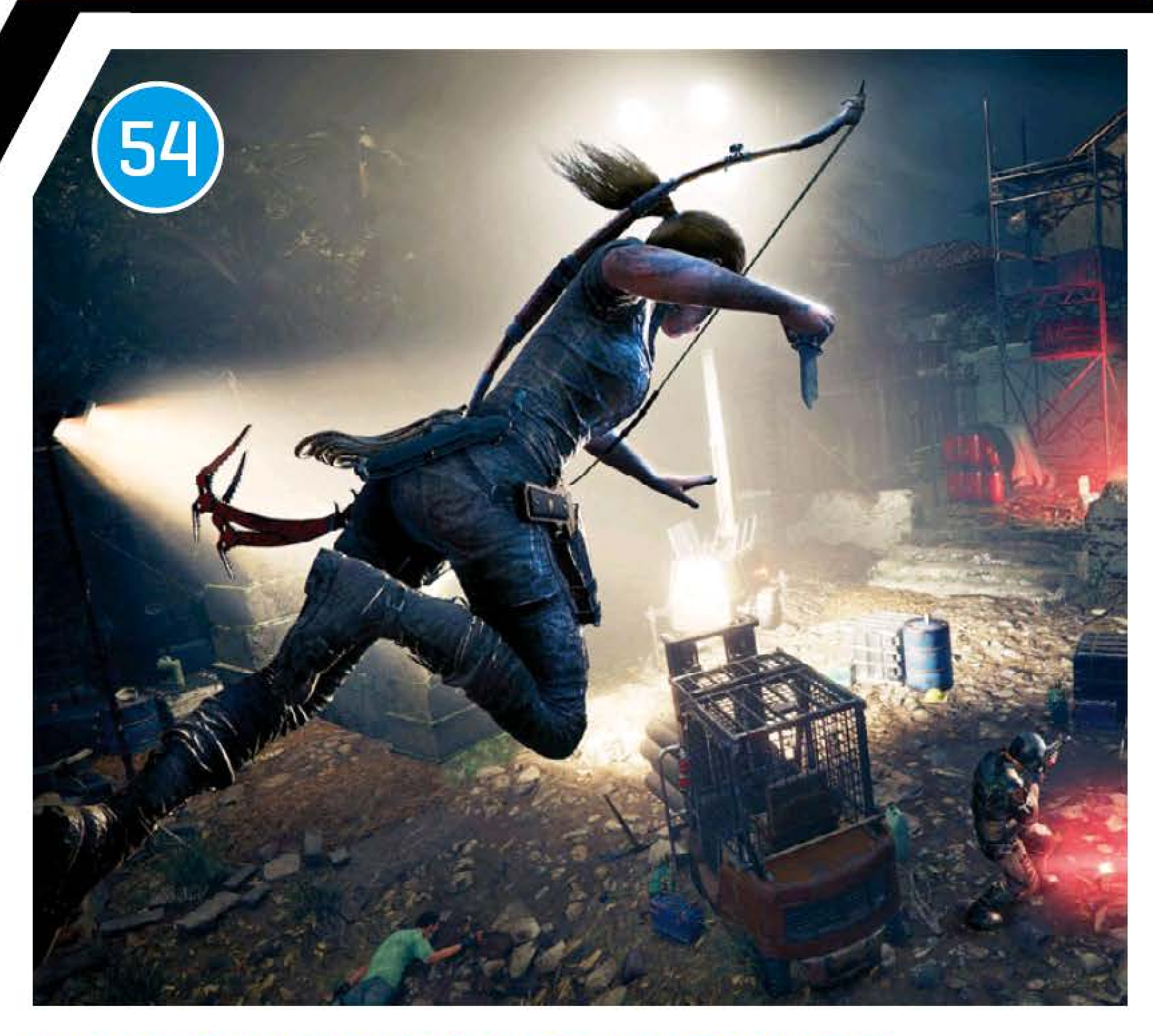
PSYCHONAUTS 2

■ PS4 - ONE - PC ■ SIN FECHA ■ DOUBLE FINE

No es el más mediático, pero *Psychonauts*, lanzado en PS2, Xbox y PC en 2005, es uno de los mejores plataformas 3D de la historia, y Double Fine Productions, con Tim Schafer de nuevo a la cabeza, está trabajando en una secuela que volverá a llevar a Razputin y sus poderes psíquicos por los mundos de la mente. Eso sí, estaba previsto para 2018... y poco se sabe de él.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Una Lara más madura, experimentada y dura se enfrenta a la aventura más oscura de la trilogía sobre sus orígenes



MARVEL'S SPIDER-MAN

Insomniac se ha marcado una trepidante aventura con el Spider-Man más ágil y espectacular que hemos visto nunca



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES





Hazte con la edición Steelbook, que incluye contenido físico adicional.

*Promoción limitada a 5.000 unidades.



Shadow of the Tomb Raider

LARA, CONTIGO AL FIN DEL MUNDO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Eidos Montreal

DISTRIBUIDOR
Square Enix

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,90€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

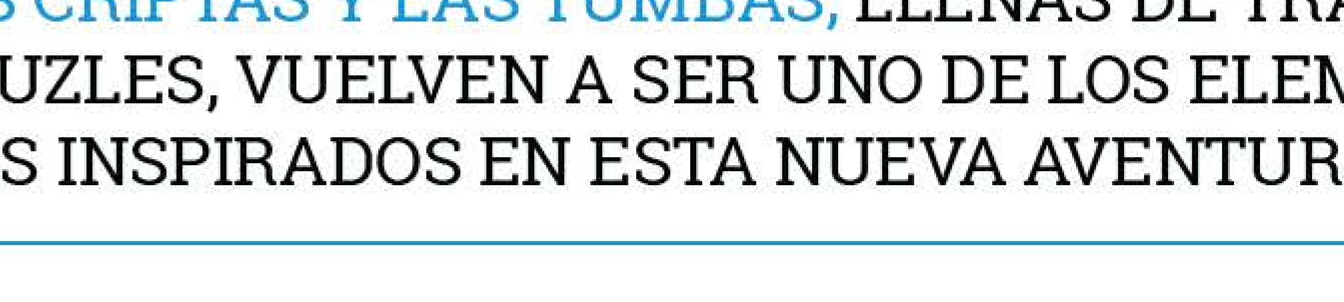
CONTENIDO
18

La sombra de la oscuridad se cierne sobre Lara Croft. En su última aventura, la arqueóloga se enfrenta a su mayor reto hasta la fecha: detener el apocalipsis maya y, por tanto, el fin del mundo conocido.

Por supuesto, una empresa de tal magnitud sólo puede ser afrontada por una curtida heroína, y una de las grandes virtudes de esta nueva trilogía es vivir la brutal evolución de la que ha gozado el icónico personaje. Poco queda ya de la inexperta superviviente que Crystal Dynamics nos hizo redescubrir en 2013, y que incluso se castigaba a sí misma por su necesidad de matar. En *Shadow of the Tomb Raider*, y bajo la batuta de Eidos Montreal, que toma el relevo en el desarrollo, acompañamos a una Lara más madura, experimentada y a la que ya no le tiembla el pulso a la hora de asesinar a sangre fría.

Expedición en México y Perú

La historia arranca justo después de los acontecimientos de *Rise of the Tomb Raider*, con Lara y su inseparable compañero Jonah siguiendo los pasos de la Trinidad. La persecución les lleva hasta Cozumel, México, donde vivimos un intenso prólogo que sirve de antesala al verdadero escenario principal: una vasta extensión de la selva amazónica, en Perú. Estos exóticos parajes ambientan una trama que no sorprende, pero que justifica la inclusión de todos los elementos habituales, como civilizaciones perdidas o sucesos paranormales, y a los que ahora hay que sumar un nuevo y colosal peligro: los desastres naturales. Pero ni siquiera un tsunami es capaz de detener a Lara, quien, de nuevo, tiene por delante una épica aventura que, esta vez, se centra más en la exploración. De nuevo, nos encontramos con un mapa compuesto por varias zonas interconectadas y que podemos atravesar de forma "directa" para superar la historia principal, en unas diez horas, o, mucho mejor, peinar con libertad en busca de documentos, objetos coleccionables o animales a los que cazar. Su piel, junto al resto de materiales y recursos que hallamos, es necesaria para crear mejoras de equipo y armas en las ya clásicas hogueras de los campamentos. Por supuesto, las tumbas opcionales de las dos anteriores entregas se mantienen, y en ellas encontramos algunos de los mejores puzles de todo el juego. Para superarlas, no sólo es necesario estrujarse el cerebro en rompecabezas basados en físicas o en la refracción de la luz, sino que también hay que sacar todo el partido a las dotes de escalada de la arqueóloga. Lara mantiene sus habilidades clásicas, como engancharse a ciertas superficies con el piolet, y añade algunas totalmente nuevas, como »



La belleza de los escenarios es excepcional. Destacan los paisajes naturales y la mezcla de distintas culturas, como la maya y la inca.

LO MEJOR

La fórmula, que ahora apuesta más por la exploración, sigue funcionando. Las tumbas de desafío están muy bien resueltas. La aventura ofrece momentos épicos marca de la casa.

LO PEOR

Las ciudades y las nuevas posibilidades en el sigilo no están del todo aprovechadas. Las misiones secundarias son repetitivas. El ritmo de la historia es algo irregular.



El instinto de supervivencia repite. Gracias a él, Lara puede resaltar a los enemigos y los objetos clave, así como orientarse hasta su objetivo.



El árbol de mejoras nos permite adquirir nuevas habilidades que aumentan la eficacia. Las hay de tres grupos: buscadora, guerrera y carroñera.



Las tumbas de desafío tienen un tono muy tétrico. Evitar sus trampas y solucionar sus puzles es un auténtico reto de supervivencia.



La dificultad es ajustable en combate, puzles y exploración. En el nivel más alto, desaparece cualquier tipo de pista que indique por dónde ir.

» la posibilidad de hacer rápel o escalar paredes horizontales. A esto hay que añadir un gran aumento de las zonas acuáticas, en las que vivimos angustiosos momentos buceando a pulmón, y que completan las que son las mayores posibilidades de exploración de toda la saga. Para rizar aún más el rizo, ahora también encontramos distintos asentamientos en los que vender y comprar materiales o armas a sus lugareños, y atender a sus peticiones, en forma de misiones secundarias. La mayoría de ellas son bastante simples y nos muestran a una Lara más dispuesta y recadera que nunca. Digamos que, aunque se agradece el esfuerzo por añadir novedades, tanto a las tareas secundarias como al mercadeo les falta naturalidad a la hora de integrarse en el desarrollo .

Algo similar ocurre con las nuevas posibilidades de combate, que ahora se centran mucho más en el sigilo. Sobre todo en los niveles de dificultad más altos, liarse a tiros en ciertas situaciones significa una muerte instantánea. En su lugar, el desarrollo nos invita a acabar con los enemigos en silencio, ocultándonos entre la maleza o cubriendo el cuerpo de Lara con barro para que se funda con la espesura. Lo malo es que existen muy pocos de estos momentos en la aventura. Y algunos de los que hay no están del todo

EL SIGILO GANA TERRENO A LA ACCIÓN: ES POSIBLE SUPERAR EL JUEGO SIN APENAS UTILIZAR ARMAS DE FUEGO

LA SUPERVIVENCIA SUBE DE NIVEL

Lara mantiene todas las habilidades de sus anteriores juegos, como su destreza a la hora de disparar el arco o la de usar el piolet para escalar o despejar obstáculos. Pero ahora debe esforzarse más que nunca para afrontar situaciones totalmente nuevas.



Los desastres naturales, como un inmenso tsunami, son una las consecuencias del advenimiento del apocalipsis. Para sobrevivir a estas situaciones extremas, tenemos que agudizar los reflejos y esquivar todo lo que se nos viene encima.



El sigilo es el mayor aliado de una Lara más letal que nunca. Puede embadurnarse de barro para ocultarse en ciertas paredes, crear flechas que aturden a los enemigos o atacar en completo silencio desde las elevadas ramas de algunos árboles.



La escalada ha ganado en posibilidades gracias a la inclusión del rápel, que nos permite descolgarnos y balancearnos desde ciertos salientes, y de los crampones, con los que Lara es capaz de recorrer con éxito paredes prácticamente horizontales.



Las ciudades, como Paititi, nos acercan a la civilización. En ellas, Lara puede mezclarse con sus gentes, descubrir nueva información para su investigación y negociar con los mercaderes. Cada comerciante ofrece una clase de armas y objetos distintos.



El buceo tiene una presencia mucho mayor. Las zonas submarinas están repletas de recursos que recolectar, animales salvajes que nos atacan y zonas en las que podemos tomar aire. Tenerlas bien localizadas es fundamental para sobrevivir.



Las misiones secundarias son encargos opcionales que acepta la arqueóloga y que le permiten obtener valiosos recursos, como monedas de oro. Gran parte de ellos nos llevan a explorar ciertas zonas a fondo o a acabar con diferentes enemigos.

bien resueltos, a causa de la limitada IA enemiga, lo que nos deja la impresión de que se podría haber sacado mucho más partido a la nuevas mecánicas. Idénticos sentimientos nos transmiten los desastres naturales, que no os vamos a desvelar en su totalidad, pero que resultan escasos tanto en número como en su potencial en lo jugable.

El esplendor de la selva

En el plano técnico, *Shadow of the Tomb Raider* mejora lo visto en las ya espectaculares entregas anteriores y consigue sorprender, sobre todo a nivel de decorados. La recreación de sus parajes es sobrecogedora, aunque la excesiva repetición de animales y enemigos, así como algunas de sus mejorables animaciones, restan algo de lustre al conjunto. Aun así, la aventura es un auténtico espectáculo visual que, en el caso de PS4 Pro y Xbox One, ofrece dos modos de visualización: uno a 30 fps y con resolución 4K (reescalados en el caso de PS4 Pro) y otro a 1080p con una tasa de frames desbloqueada, que, sobre todo en el caso de la consola de Microsoft, logra mantener los 60 fps en la mayoría de situaciones. Respecto al apartado sonoro, cabe destacar la acertada selección de melodías, de corte tribal, y el genial doblaje al castellano. Un fantástico trabajo que, sin embargo, se ve empañado por puntuales problemas técnicos, que hacen que, por ejemplo, el volumen de las voces descienda bruscamente en ciertos pasajes.

De nuevo, y haciendo honor a su nombre, las sombras acompañan muy de cerca a las brillantes luces que proyecta *Shadow of the Tomb Raider*. Tras haber pasado más de veinticinco horas en Perú, y siendo un auténtico fanático de la saga que no ha faltado a ninguna de sus citas desde la primera entrega en PSOne, el regusto final que me deja la aventura más apocalíptica de Lara es agridulce. Es indudable que se trata de un gran juego, repleto de momentazos, y que cierra de forma acertada la nueva trilogía. Pero, al mismo tiempo, el ritmo de la historia, un tanto atropellado en ocasiones, y gran parte de las novedades introducidas, que no se explotan lo suficiente, dejan la sensación de que, con un poco más de mimo (o de tiempo de desarrollo), la señorita Croft podría haberse lucido mucho más.



OPINIÓN

Por David Alonso @Davealonsoh

Lara culmina la trilogía de su reinicio con una gran aventura que, por momentos, supera a lo visto en los dos anteriores juegos. Sin embargo, las novedades introducidas, pese a estar repletas de buenas intenciones, no logran potenciar de forma determinante la fórmula habitual que todos conocemos ya.

86

VUESTRA OPINIÓN

WEB BlackMetal

“Siempre quedará volver a su sistema inicial: 99% de exploración/puzles con un pelín de acción. Lo malo es que, hoy día, ese tipo de juegos no suele tener mucho mercado.”

WEB Fran1988

“Mejora a Rise, pero de lejos. Grandísimos puzles, tumbas y criptas muy bien montadas, combates y sigilo brutales, la evolución de Lara... Es un juegazo con mayúsculas.”



No es una entrega revolucionaria, pero pule la experiencia con una jugabilidad aún más profunda y desafiante que antes.

NBA 2K19

LA MEJOR LIGA DEL MUNDO... SIN LÍMITE SALARIAL

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Deportivo

DESARROLLADOR Visual Concepts

DISTRIBUIDOR 2K Games

JUGADORES 1-10

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 69,99 € Digital: 69,90 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 3

La saga *NBA 2K* se ha consagrado como la mejor serie de juegos deportivos, gracias a sus continuas innovaciones y a su completa jugabilidad. Esa tendencia se mantiene en *NBA 2K19*.

El juego ofrece una jugabilidad más física y dura, donde la defensa cobra una mayor importancia. Los defensores exteriores se pegan a los atacantes, los interiores acechan a la espera de taponar y las defensas se abren o se cierran con rapidez en función de la situación. También hay más herramientas a la hora de bloquear a un rival que corte a canasta, o para defender desde el poste. No nos gusta tanto el tema de los robos de balón, que se suceden con demasiada facilidad.

En cuanto al ataque, se ha variado el sistema de bandejas y entradas, que cuenta ahora con un medidor de tiro que requiere más habilidad y aporta un plus de profundidad. También se han refinado los movimientos en el poste y es más difícil "matar". Y también contamos con más animaciones de tiro, dribling y tapones, que logran que jugar sea una auténtica delicia. Obviando el tema de las pérdidas, es la mejor versión virtual de este deporte.

Infinidad de modos de juego

NBA 2K19 cuenta con un gran número de modos de juego, heredados de la anterior entrega, pero con mejoras. El modo Mi Carrera, el gran protagonista, ofrece una historia más entretenida que nunca. Creamos a un jugador para desarrollar nuestra carrera en la NBA y competir contra otros jugadores. Desde la demo gratuita "El Prólogo" hasta nuestro debut en la NBA, este modo integra los partidos de la liga, los contratos de patrocinio, las actividades en El Barrio... En sus partidos, se añade un medidor de "Dominio", que aumenta si entramos en racha y, si lo activamos, mejora nuestras habilidades y hasta podemos tomar el control del equipo. El sistema de progresión sigue dependiendo enormemente de la moneda virtual, los VC, que podemos ganar jugando o comprándolos con dinero real. Necesitamos VC para mejorar los atri-

ES EL MEJOR JUEGO DE BASKET QUE HEMOS VISTO: UNA EXPERIENCIA TAN EMOCIONANTE COMO DIVERTIDA

LO MEJOR

El modo Mi Carrera y su historia, más entretenida que nunca. Las novedades en El Barrio. Una jugabilidad más física y pulida. Las mejoras defensivas y el comportamiento realista de la IA.

LO PEOR

Un sistema de progresión lento que incentiva constantemente el uso de micropagos, sin los que estás en desventaja. Los robos y las pérdidas de balón ocurren ahora con excesiva facilidad.

Técnicamente es un pasada, tanto en efectos visuales como en recreación de jugadores y canchas.





El Barrio es más amplio que el año pasado y nos ofrece un montón de actividades que realizar, desde minijuegos a partidos callejeros.



Las bandejas ya no son tiros fáciles. Ahora hay un medidor de tiro y, además, se añade la posibilidad de soltar antes el balón o aguantarlo.

butos del jugador, adquirir accesorios y vestimentas... En cambio, las insignias se obtienen en base a nuestro arquetipo y las acciones que realicemos durante los partidos. Se trata de un sistema de progresión extenso y lento.

Una vez creado y formado nuestro jugador, podemos dar el salto a las calles de El Barrio, que es más amplio que el año pasado (hasta podemos desbloquear patinetes para desplazarnos) y ofrece algunas novedades, como las Jaulas (canchas con trampolines) o eventos especiales (balón prisionero, concursos de preguntas...).

Sin embargo, la experiencia en El Barrio se ve mermada por el sistema de progresión. Al poco de salir el juego a la venta, era muy común encontrarse a jugadores de 87-88 de media, mejorados a base de talonario, que casi ni tenían partidos jugados. Esto hace que sea imposible competir en las canchas de El Barrio con tu jugador de 60, salvo que pases por caja, o le eches muchísimas horas, lo que hace que los micropagos sean muy importantes.

En cuanto al resto de modos, vuelven Mi GM y Mi Liga, con una interfaz renovada. También se ha cambiado la presentación de los Drafts y el modo Mi Equipo (el "Ultimate Team" de 2K) introduce dos nuevas modalidades: los partidos de Triple Amenaza (tres contra tres, online o contra la IA) y Mi Equipo Ilimitado, un modo competitivo sin restricciones de salario que nos incita a ganar el mayor número de partidos seguidos. Y no faltan los partidos rápidos, con varios equipos históricos y de leyendas, ni los partidos callejeros de Blacktop o el entrenamiento 2KU.

La culminación de veinte años

Con todo, *NBA 2K19* supone una continuación más que digna para la saga de 2K Sports en su vigésimo aniversario, con multitud de modos de juego, tanto en línea como para un jugador, capaces de entretenerte durante semanas, y con una jugabilidad que es sencillamente magistral, tan realista y profunda como divertida y emocionante. Y luego está el tema de los jugadores de la NBA, que están recreados de una manera impactante y muestran todos sus movimientos y gestos reales.

Por todo esto nos resulta tan doloroso el tema de las microtransacciones. Su continua presencia en (casi) todos los elementos del juego afecta negativamente a la experiencia general, que se aproxima peligrosamente a un "pay-to-win" en El Barrio. Aun así, si miramos más allá de los micropagos, *NBA 2K19* ofrece una experiencia baloncestística de primerísimo nivel y es, sin ninguna duda, uno de los mejores juegos deportivos del año.

Por Martín Amechazurra @martinator87



OPINIÓN

NBA 2K19 continúa su dominio sobre los juegos deportivos, con una entrega que, sin revolucionar la saga, aporta cuantiosas mejoras en la jugabilidad y novedades en sus numerosos modos de juego. Es una pena que la predominancia de los micropagos afecte negativamente a la experiencia general.

90





Marvel's Spider-Man

LA PICADURA DE LA ARAÑA MÁS EXCLUSIVA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Aventura
DESARROLLADOR
Insomniac Games
DISTRIBUIDOR
Sony
JUGADORES
1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano
FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: 69,99€
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
16

Después de dos décadas trabajando con sus propias sagas, Insomniac se ha decidido a balancearse sobre la tela de una araña ajena, la de Marvel, y ha hecho eclosionar un juegazo de superhéroes.

En los últimos años, la Casa de las Ideas ha tirado la casa por la ventana en el cine y, ahora, está haciendo lo mismo en los videojuegos, con proyectos como éste de Spider-Man o el futuro de los Vengadores, que se suman a otros preexistentes de perfil más bajo y menos mediático, como los *LEGO* o los *Marvel vs Capcom*. Hay que congratularse también por que, para tan ambiciosa empresa, se haya asociado con tótems como Sony y Square Enix.

Los últimos juegos del Hombre Araña, editados por Activision, pasaron sin pena ni gloria, pero, por suerte, Insomniac es uno de los estudios más punteros del sector y venía de hacer el gran *Sunset Overdrive*. Así, retomando el estilo ágil y colorido del juego de Xbox One y amalgamándolo con mecánicas de *Batman Arkham*, le ha dado a PS4 otro gran exclusivo. Quizá no tiene tanto punch como el Caballero Oscuro de Rocksteady y Warner, pero *Marvel's Spider-Man* es uno de los mejores juegos de superhéroes de la historia.

A por ellos, tigre

Insomniac ha tenido libertad para hacer su propia interpretación del personaje, por lo que no se basa directamente en ningún cómic o película. El protagonista es un Peter Parker que lleva ya ocho años siendo Spider-Man y que trabaja como científico en un laboratorio. Esto se aprovecha muy bien para entretejer su vida de superhéroe con su vida cotidiana, en la que tienen una presencia determinante su tía May y Mary Jane Watson, que aquí ha dejado de ser su novia y trabaja como periodista de investigación en el Daily Bugle. El punto de partida es la detención de Wilson Fisk por parte del propio amigo y vecino, lo que, paradójicamente, provoca la aparición de una decena de villanos que quieren encabezar la escena criminal de Nueva York.

La ambientación y el cariño a la saga son asombrosos desde el primer minuto, desde la cortinilla del menú con la música de Marvel, al estilo de las películas, hasta las pullas de J. Jonah Jameson, los chascarrillos del protagonista o la característica banda sonora que ha compuesto John Paesano. No podréis parar de tararear la melodía principal, que suena siempre que estamos balanceándonos entre rascacielos. Además, el cuidado doblaje al castellano incluye la voz de Mario García para Peter, como en las últimas películas.

A columpiarse como una araña

Marvel's Spider-Man es una aventura de mundo abierto, de modo que podemos viajar por los aires (o por los suelos) de Manhattan con absoluta libertad, gracias a unas telarañas que permiten agarrarse a infinidad de puntos del entorno para darse impulso. También se puede correr por las pare- »

MARVEL ESTÁ TIRANDO LA CASA POR LA VENTANA EN LOS VIDEOJUEGOS, CON PROYECTOS COMO ÉSTE DE SPIDER-MAN Y EL FUTURO DE LOS VENGADORES

La recreación de Manhattan da vértigo. A vista de araña, se ven el Empire State, el Edificio Chrysler, la torre de los Vengadores, el río Hudson...

LO MEJOR

Los vuelos por su fiel recreación de Nueva York y sus combates son pura fluidez. Sus tareas secundarias "pican" para ir a por el 100%. El cariño a la licencia. Es un espectáculo visual.

LO PEOR

Aun teniendo una duración aceptable, tiene menos contenido que otros juegos de mundo abierto. Es facilón: en los combates, en el sigilo y en los QTE. La historia es un tanto previsible.

El sentido arácnido facilita los combates, ya que avisa de cuando estamos a punto de "cobrar". Casi siempre da tiempo a esquivar.





Hay una decena de villanos muy carismáticos. El más recurrente es el bipolar Mister Negative, que apenas se ha prodigado fuera de los cómics.



El Peter Parker científico ha de resolver puzles de circuitos, colocando las piezas adecuadas, girando recodos y equilibrando el voltaje.



Mary Jane protagoniza escenas de infiltración donde debe andar agachada, arrojar objetos para distraer o emplear una pistola eléctrica.

» des, tanto en horizontal como en vertical, así como trepar y hacer parkour. Es una mezcla soberbia entre la transversalidad de *Sunset Overdrive* y el gancho-planeo de *Batman Arkham*, sólo que aún más ágil y acrobático, pues podemos realizar piruetas en el aire que conceden puntos de experiencia. En relación con eso, hay subidas de nivel que otorgan puntos de habilidad con los que adquirir ciertos movimientos.

El otro pilar esencial son los combates cuerpo a cuerpo, cuyo enfoque de combos parcialmente teledirigidos también recuerda, inevitablemente, al de la saga *Arkham*, lo cual es bueno. Así, se pueden encadenar puñetazos y patadas con una facilidad pasmosa, combinándolos con el lanzamiento de distintos tipos de telarañas. Podemos lanzar a los enemigos por los aires o atraparlos con redes, apoyarnos contra las paredes, agarrar objetos del entorno... Casi todo vale para que el medidor de combos se dispare y se recargue una barra de concentración que permite o bien curarse o bien realizar remates. Es importante atender al tipo de enemigos (forzudos, con escudos, con armas de fuego, con látigos, etc.) para saber qué técnicas usar en cada momento, especialmente en los enfrentamientos contra los jefes. Aun así, la dificultad es baja, en parte porque el

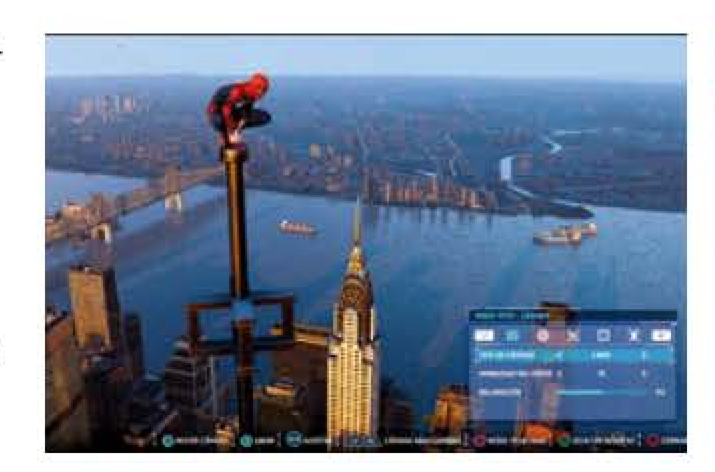
IMPRESIONA VER EL SKYLINE DE NUEVA YORK Y PASAR POR SITIOS COMO TIMES SQUARE, CENTRAL PARK O WALL STREET

LOS CONDIMENTOS DE LA GRAN MANZANA

Hay un número considerable de actividades secundarias. No son necesarias para completar la historia principal, pero sí para crear y mejorar el equipamiento del protagonista, ya que la mayoría otorgan unas fichas que sirven como moneda de pago.



Las 55 mochilas que hay dispersas por la ciudad son el mejor coleccionable, pues cada una contiene un objeto con un significado narrativo que entronca con el pasado de Peter Parker. Hay dibujos, artilugios de sus inicios como superhéroe, trabajos...



Hay dieciséis lugares de interés que fotografiar. Casi todos son tan obvios que resulta muy fácil hacerlo, pero también hay un modo foto propiamente dicho que permite detener la imagen en cualquier momento para realizar auténticas virguerías.



El Daily Bugle es un icono de Spider-Man, aunque aquí J. Jonah Jameson está dedicado a hacer un podcast. En total, hay veintiocho ejemplares del periódico, cuyas portadas destacan acontecimientos relacionados con el argumento del propio juego.



Las torres de vigilancia funcionan de modo similar a las de *Assassin's Creed* o *Far Cry*, es decir, revelando todo lo que hay en un área concreta del mapa. Nuestra labor es descodificarlas ajustando la longitud de onda con la ayuda de los dos joysticks.



Hay delitos que detener a pie de calle, así como guaridas de Fisk, almacenes de los Demonios, puestos de Sable y otros sitios que limpiar de enemigos. Aparte, hay puestos de investigación y desafíos de varios tipos, con drones, explosivos, muñecos...



Los veintiséis trajes son el mejor equipamiento que podemos adquirir con las fichas de las tareas secundarias. Cada uno otorga una habilidad distinta y, si nos los ponemos, aparecen con todo lujo de detalles incluso en las escenas cinematográficas.

sentido arácnido permite realizar esquivas con muchísima facilidad.

Aparte, hay frenéticas persecuciones por el aire y algunas secuencias que se resuelven con quick time events. Estas últimas son bastante decepcionantes, pues las combinaciones de botones siempre son las mismas y no suponen el más mínimo desafío.

Sin percatarse, a por el 100%

Al margen de la acción, hay secciones pausadas en las que cobra protagonismo el sigilo. Las hay con Spider-Man, que puede ir enredando a los enemigos, y con Mary Jane. Suponen un pequeño cambio de tercio, pero la IA no da mucho de sí. Mejor funcionan los puzles. Por un lado, hay circuitos eléctricos que reconstruir y otros de establecer patrones, cuando Parker está trabajando en el laboratorio. Por otro lado, hay rompecabezas esporádicos en los que alinear determinados mecanismos.



OPINIÓN

Spider-Man se desenvuelve como araña en su red en esta genial aventura de mundo abierto. Mirándose en el espejo propio de *Sunset Overdrive* y en el ajeno de *Batman Arkham* (aunque el amigo y vecino no haya volado más alto que el Caballero Oscuro), Insomniac se ha sacado de la manga una telaraña de ágil diversión.

90

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

La historia principal dura quince horas, menos que otros juegos de mundo abierto, pero se compensa con lo adictivas que son las misiones secundarias y los coleccionables, que dan para otras diez horas. Son bastante fáciles de conseguir, pues se marcan sus ubicaciones exactas en el mapa, pero hablamos de uno de esos juegos en los que, sin darte cuenta, te ves buscando el 100%.

Manhattan, qué hermosa eres

Visualmente, *Marvel's Spider-Man* es un juego muy puntero. Los personajes tienen unas caras muy logradas y, a la hora de jugar, es una delicia ver las animaciones del protagonista para moverse o golpear, con tomas muy cinematográficas en los combates. Pero, sin duda, lo mejor es la fiel recreación que se ha hecho de Nueva York, sólo superada por la de *GTA IV*. Impresiona ver el skyline de la ciudad y pasar por sitios como Times Square, Central Park o Wall Street. La ciudad se compone de nueve distritos y se ha dotado de vida a las calles, pese a que la mayor parte del tiempo estamos a la altura de los rascacielos. No hay un ciclo dinámico, pero jugamos tanto de día como de noche, y la iluminación da la talla.

Insomniac ha tratado con honores a Spider-Man y, ahora, toca esperar a la secuela, que no dudéis que la habrá, porque Nueva York nunca duerme.

VUESTRA OPINIÓN

WEB master

“El viernes, a disfrutar de él. Me lo pasaré en grande y, en unos años, Spider-Man 2 en PS5 mejorando lo visto a todos los niveles. No hay duda, porque va a vender como rosquillas.”

WEB Ezio Auditore da Firenze

“A lo tonto, está entre lo mejor valorado del año en Metacritic, sólo por detrás del 94 de God of War, el 91 de Celeste y el 90 de Monster Hunter World. Ha salido un señor juegazo.”



FIFA ya tiene en sus vitrinas el único trofeo que le faltaba: el de la Liga de Campeones, cuya iconografía ha sido replicada con gran fidelidad: la Orejona, el himno, el balón, los patrocinadores...

FIFA 19

MISMO ONCE JUGABLE Y PLANTILLA CON MÁS EFECTIVOS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Deportivo
DESARROLLADOR EA Sports Vancouver
DISTRIBUIDOR Electronic Arts
JUGADORES 1-22
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

La pasada generación trajo consigo una goleada de *FIFA* a *PES*, pero, con PS4 y Xbox One, las tornas se han igualado. Este año, volvemos a tener un duelo parejo, en el que cada contendiente tiene motivos sobrados para sacar pecho.

Es muy subjetivo, pero *PES 2019*, cuyo análisis podéis leer una páginas más adelante, tiene quizá mejor jugabilidad. Como poco, está al nivel de la de *FIFA 19*. Ahora bien, la diferencia de presupuesto entre uno y otro es abismal, y eso se deja notar en el conjunto global. EA Sports ha hecho un trabajo encomiable en cuanto a licencias y modos de juego, mientras que Konami ha vuelto a pasar del tema por enésima temporada consecutiva.

Para jugar partidos rápidos, cualquiera de las dos opciones es válida, pero hay que valorar también el producto en toda su dimensión, y ahí *FIFA* juega en otra liga. Este año, además de haber campeonatos de veintiocho países (muchos en exclusiva, como los de España, Inglaterra, Italia o Alemania), cuenta con la Liga de Campeones y la Europa League. No sólo eso, se ha dedicado un esfuerzo extra a la liga española, recreando con mimo estadios y entrenadores. En cuanto a los campos, sólo faltan el Camp Nou, exclusivo de *PES*, y, por problemas en los plazos, los de los tres equipos recién ascendidos (Rayo, Huesca y Valladolid), aunque, a cambio, están los de los tres que descendieron (Las Palmas, Deportivo y Málaga). En cuanto a los técnicos, hay once de los veinte. Para los que somos unos apasionados del fútbol, es una delicia ver en la banda a Quique Setién, Berizzo, Pablo Machín o Mendilibar.

Un estilo ligeramente afinado

En lo jugable, los simuladores deportivos son siempre muy continuistas, y *FIFA 19* no es una excepción. La base es la de los últimos años, aunque se han incluido un par de retoques. El más evidente es que, al chutar a puerta, hay una segunda barra de potencia que permite ajustar aún más el tiro si pulsamos en el momento exacto, pero es algo opcional de lo que uno se acaba

CUENTA CON LA CHAMPIONS, ASÍ COMO CON DIECINUEVE ESTADIOS Y ONCE ENTRENADORES DE LA LIGA ESPAÑOLA

LO MEJOR

La liga española, más cuidada que nunca. La Champions. El Camino, con sus tres protagonistas. Los partidos con condiciones "raras". El online, con FUT o Clubes Pro. Los cambios suman.

LO PEOR

El guión de El Camino tiene lagunas y no casa del todo con la parte jugable. Faltan cuatro estadios y nueve entrenadores de la liga española. La BSO pasa inadvertida, cosa rara en la saga.

Los diecinueve estadios españoles son una gozada. Fijaos en el ratonero Ipurua, con el bosque presidiendo.





Alex Hunter, su hermana Kim y Danny Williams protagonizan El Camino este año, lo que permite reflejar más facetas de la escena futbolística.



Hay geniales versiones especiales de algunos juegos de habilidad: en el vestuario, en una piscina, en el pasillo de un hotel...

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

olvidando, pues, con el sistema tradicional, sigue siendo bastante sencillo meter golazos. Por su parte, los cabezazos son ahora más realistas, pues los futbolistas marcan mejor los tiempos del salto y de la torsión de cuello. Otros cambios más sutiles afectan a los controles (es habitual ver recepciones plásticas de espuela o con el pecho), a los balones divididos (no hay tanta sensación de que el jugador que está más cerca va a ganar el envite sí o sí), a los saques de puerta y a las disposiciones tácticas, que se pueden cambiar sobre la marcha, sin pausar la partida.

Como en estos últimos años, no nos acaba de convencer el sistema de entradas tan "manual", que te deja vendido a la mínima, pero es indudable que es realista. En todo caso, este año hay más juegos de habilidad que nunca, unos cuantos de ellos nuevos, para familiarizarse con todas las mecánicas.



OPINIÓN

La jugabilidad funciona muy bien y tiene retoques que le dan otro plus de calidad, si bien la de *PES* ya le juega de tú a tú. Donde no tiene rival es en la cantidad de opciones, con la Champions, una liga española mejor tratada, la tercera parte de El Camino, FUT... Su fondo de banquillo lo hace más competitivo.

88

En los modos de juego, no faltan habituales como Ultimate Team (con sus sobres de cromos), Clubes Pro (con partidos online de hasta once contra once) o Carrera, pero hay novedades interesantes. Por un lado, el modo narrativo El Camino continúa la historia de Alex Hunter... y añade a otros dos personajes jugables: su hermana Kim y su amigo Danny Williams. Dura quince horas y, aunque el guión tiene lagunas, muestra las miserias del mundo del fútbol y tiene momentos muy curiosos. Por otro lado, hay nuevas modalidades de partido rápido, como una sin faltas o fueras de juego, otra en la que sólo vale marcar de cabeza, una en la que marcar gol conlleva que te expulsen a un jugador...

Tu cara me suena

Por cuarto año, EA Sports ha echado mano del motor Frostbite, y se nota el dominio que ha alcanzado. El parecido facial y de movimiento de un gran número de jugadores es impresionante, igual que los 102 estadios incluidos, en los que se puede jugar a cualquier hora y con múltiples condiciones climatológicas. En el apartado sonoro, aun estando ya anquilosados, los comentarios de Manolo Lama, Paco González y Antoñito Ruiz cumplen, pero lo mejor son los cánticos e himnos reales.

VUESTRA OPINIÓN

WEB BlackMetal

“Este FIFA venderá lo que no está en los escritos. Encima, este año tiene la exclusiva de la Champions. ¿Por qué tanto rencor por esta saga? Compremos lo que nos gusta y punto.”

@s7nti

“Con un par de partidos en la demo, puedo afirmar que FIFA 19 será muy superior al 18. Mucha mejora en jugabilidad y gráficos. Espero que el juego completo siga sorprendiendo.”



Dragon Quest XI
Ecos de un pasado perdido

LA CULMINACIÓN DE UNA SAGA HISTÓRICA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,90 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Un año después de su salida en Japón, *Dragon Quest XI* llega, por fin, a Europa. Y lo hace manteniendo la inmensa calidad que enamoró al público nipón.

Pese a que en Occidente no goza de tanta popularidad, la saga *Dragon Quest* es capaz de paralizar Japón con la llegada de cada nueva entrega principal. Por eso, resulta curioso comprobar cómo, una y otra vez, esta serie se ha mostrado tan esquiva con el Viejo Continente, sobre todo viendo el éxito que han adquirido otras sagas de corte similar, como *Final Fantasy*, en las últimas dos décadas. Por suerte, Square Enix ha apostado fuerte por el lanzamiento occidental de *Dragon Quest XI*. Eso sí, sólo en PS4 y PC, ya que la versión para 3DS, siguiendo la "tradición", no saldrá de Japón.

Condensando más de 30 años

"Una vuelta a los orígenes y un homenaje a más de tres décadas de aventuras". Así es como Yuji Horii, el veterano creador principal de la saga, define a esta undécima entrega. Toda una declaración de intenciones apoyada, cómo no, por la presencia de los diseños de Akira Toriyama, el "padre" de Dragon Ball, y de las geniales melodías de Koichi Sugiyama, entre otros miembros clásicos en la serie. El resultado del trabajo de este experimentado equipo no sólo ha desembocado en el que es, probablemente, el mejor *Dragon Quest* de la historia, sino que, juntos, han logrado crear una auténtica oda al rol japonés en su vertiente más clásica. Este amor por lo tradicional, que en ningún momento trata de ocultarse, se deja notar ya en los compases iniciales de la historia. Nos encontramos con el clásico cuento del héroe que no sabe que lo es... hasta que descubre que está destinado a salvar su mundo de la oscuridad, siempre, en compañía de

otros leales aventureros que, en un momento dado, deciden acompañarle incondicionalmente. Y son precisamente la gran fuerza y el carisma de estos personajes, cada uno con una profunda personalidad, los que hacen grande a una historia que, ahora sí, sorprende en su desarrollo y desenlace. Preferimos no contaros nada sobre ella, pero sabed que es capaz de mantenernos en vilo durante más de 90 horas gracias a un genial ritmo narrativo, en el que no faltan giros inesperados, momentos emotivos o brillantes situaciones cómicas.

Esta particular lucha entre el bien y el mal se engarza a la perfección en el esquema clásico de los J-RPG o, lo que es lo mismo, en grandes dosis de exploración, combates por turnos y visitas a distintas poblaciones, todas ellas rebosantes de vida y con una identidad propia. Desde una gélida ciudad inspirada en los países nórdicos, a las cálidas playas de un pueblo costero con un marcado carácter italiano, la diversidad de las gentes que pueblan Erdrea, el mundo fantástico en el que se desarrolla el juego, es apabullante. Por supuesto, todos los asentamientos incluyen comercios en los que mercadear, iglesias "marca de la casa" en las que rezar para grabar la partida y personajes que no dudan en encargarnos misiones secundarias. Estas tareas optativas abusan un tanto de nuestras dotes de recadero, pero también potencian las ganas de explorar zonas salvajes. Y es que, para desplazarnos por Erdrea, se prescinde del típico mapamundi con combates aleatorios (algo que sólo se da cuando surcamos sus océanos a bordo de un barco). En su lugar, las distintas ciudades están interconectadas por amplias zonas que »

LA HISTORIA ES INDEPENDIENTE, POR LO QUE NO ES NECESARIO HABER JUGADO A ENTREGAS ANTERIORES PARA SEGUIRLA

Al héroe, cuyo nombre debemos elegir, le acompañan aventureros tan variopintos como el misterioso Erik o la descarada Verónica.



El carisma de los villanos principales también está a la altura. Sus oscuras intenciones propician todo tipo de inesperadas situaciones.

Cada ciudad tiene una identidad propia, lo que se refleja hasta en las inquietudes y en la forma de hablar de sus ciudadanos.

LO MEJOR

El enorme carisma de sus personajes y poblaciones. El desarrollo de la historia, repleto de sorpresas. El ritmo de juego, que no decae en sus 100 horas. Gráficamente, es precioso.

LO PEOR

Es excesivamente conservador en todos sus apartados. Algunas misiones secundarias son demasiado simples. La calidad del doblaje, en inglés, no está a la altura del resto del juego.



Algunas ciudades incluyen retos en forma de minijuegos, como carreras de caballos o máquinas tragaperras en el interior de un casino.



La exploración tiene un gran peso en la aventura. Recorremos zonas muy variadas y en las que abundan los cofres y los secretos ocultos.



La estrategia es la clave en los combates. Hay que aprovechar al máximo cada turno para exprimir los puntos fuertes de los personajes.



La variedad de enemigos es inmensa. No faltan nuevas criaturas ni viejos conocidos de la saga, como los inconfundibles limos.

» recorremos a pie, a caballo o a bordo de monturas especiales, que obtenemos al derrotar a ciertos enemigos. Esto, unido a la posibilidad de saltar y trepar por lianas, hace que la exploración adquiera una gran verticalidad y dinamismo. Es una sensación a la que contribuye el hecho de que siempre veamos a los monstruos pulular a sus anchas, lo que nos permite decidir si ir a su encuentro para combatir o, simplemente, esquivarlos y proseguir nuestro camino.

A la hora de luchar, *Dragon Quest XI* recupera el estilo clásico de la saga, gracias a un sencillo, pero profundo, sistema de turnos. Combatimos con un grupo de hasta cuatro héroes, intercambiables en cualquier momento de la batalla, y en el que podemos optar entre manejarlos a todos directamente o, en su lugar, dejar que la IA asuma el control de los que decidamos,. ajustando su perfil (ofensivo, curativo...) de antemano. A partir de ahí, nuestra victoria contra los rivales más duros depende de tener un nivel adecuado, portar un equipo de calidad, comprado en las tiendas o creado en la Forja Fantástica, y elegir bien la formación del equipo. Cada héroe cuenta con unas armas y artes mágicas, basadas en los elementos, únicas. Además, podemos desarrollar todas sus capacidades en un árbol de habilidades, haciendo así que

SU FÓRMULA NO INNOVA, PERO EJECUTA EL ESQUEMA TRADICIONAL DE LOS J-RPG CON UN RITMO CASI PERFECTO

LA EXCELENCIA EN EL ROL NIPÓN CLÁSICO

El desarrollo del juego sigue a pies juntillas el esquema tradicional del J-RPG, un género cuyas bases deben mucho al primer Dragon Quest, lanzado en 1986. Esta undécima entrega de la saga eleva al máximo exponente todos estos familiares elementos.



Las ciudades destacan por su diversidad y por su precioso diseño, inspirado en distintas culturas. En ellas, conocemos a otros personajes, comerciamos en las tiendas y acudimos a la iglesia, donde guardamos la partida y curamos estados alterados.



Las características de los héroes aumentan conforme adquirimos experiencia en combate. También es posible desarrollar distintas habilidades específicas a través de un completo árbol de habilidades, lo que aumenta las opciones estratégicas.



Para viajar entre ciudades, recorremos amplios espacios abiertos repletos de enemigos. Los monstruos sólo atacan si nos "chocamos" con ellos, excepto cuando navegamos por mar abierto, momento en que los enfrentamientos sí son aleatorios.



Las misiones secundarias nos proponen tareas como encontrar un objeto o derrotar a un poderoso enemigo. Al cumplirlas, recibimos jugosas recompensas en forma de equipo, materiales de construcción o recetas para la Forja Fantástica.



Los combates se disputan por turnos. El sistema es el habitual de los J-RPG clásicos, aunque la libertad para intercambiar a los miembros del grupo, así como su equipo defensivo o su clase de arma, durante el curso de una batalla es absoluta.



En la Forja, y a través de un divertido minijuego, creamos todo tipo de equipamiento con los materiales y las recetas de construcción que encontramos. Portar armas y armaduras de calidad es determinante en los combates más duros de la aventura.

resulten más efectivas contra cierto tipo de criaturas y permitiéndonos crear un grupo preparado para afrontar cualquier situación. A esta fórmula, hay que sumar el sistema de inspiración, un estado que alcanzan los héroes (y enemigos) de forma aleatoria y que no sólo incrementa de forma temporal sus características, sino que también les permite lanzar poderosos ataques combinados. Si sumamos todos estos factores, el resultado es un sistema de combate bastante conservador, pero que funciona a la perfección. Resulta complicado cansarse de luchar una y otra vez, aunque decidamos hacerlo continuamente para subir de nivel.

Una versión muy cuidada

Square Enix se ha tomado su tiempo para preparar esta edición europea, pero, sin duda, la espera ha merecido la pena, gracias a la inclusión de un gran número de añadidos. Para empezar, las ligeras mejoras gráficas hacen que los exuberantes escenarios y los maravillosos diseños de Toriyama resulten realmente espectaculares. Decir que *Dragon Quest XI* es un juego precioso es quedarse muy corto, y no serán pocas las veces que os detengáis a admirar sus paisajes desde, otra de las novedades, la vista estática en primera persona. Por otro lado, se ha incluido la posibilidad de que el héroe corra a mayor velocidad pulsando R2, lo que se agradece infinitamente a la hora de recorrer grandes distancias a pie. También, y para los amantes de los retos duros, al inicio de la aventura podemos configurar distintos aspectos de la misión draconiana, un selector de dificultad totalmente personalizable y que nos permite activar distintas restricciones, como una menor ganancia de experiencia o enemigos más fuertes. Por último, la guinda la ponen una brillantísima adaptación de todos los textos al castellano y un doblaje, en inglés, mucho menos inspirado y que cuenta con el, ya habitual en muchos J-RPG, marcado acento británico. No es que desentone demasiado, pero sí puede llegar a hacerse algo cargante. De todos modos, se trata de un mal menor que no empaña el resultado final de una aventura inolvidable, de proporciones descomunales y absolutamente imprescindible si os gustan los J-RPG.

Por David Alonso @Davealonsoh



OPINIÓN

No importa si conocíais la saga o no. *Dragon Quest XI* es la mejor manera de introducirse en una de las mayores leyendas del rol japonés. Si decidís hacerlo, os esperan más de 100 horas de diversión a cargo de unos geniales personajes, unas localizaciones deslumbrantes y una historia que os atrapará sin remedio.

95

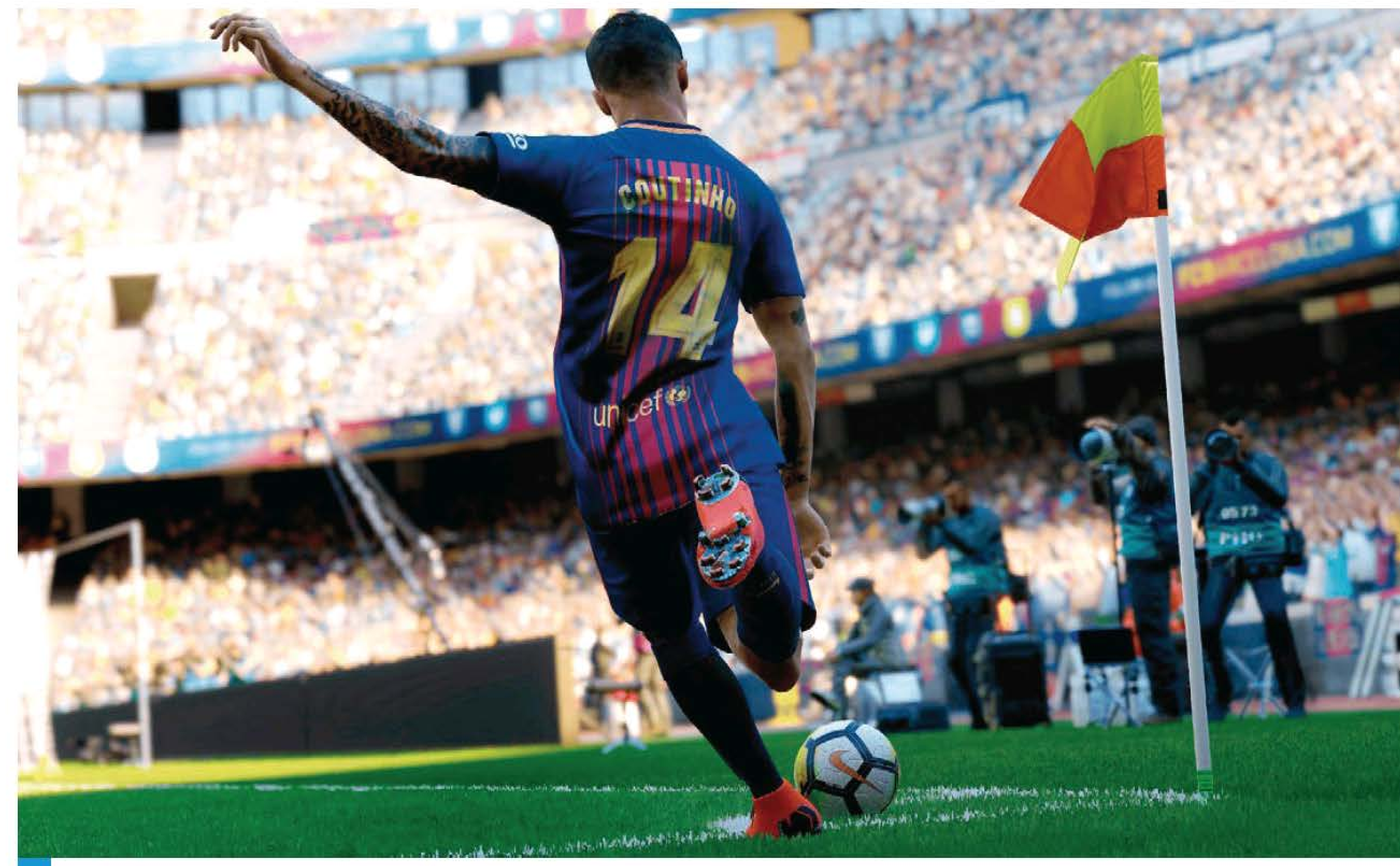
VUESTRA OPINIÓN

WEB soul4game

"Por fin tenemos un digno sucesor de Dragon Quest VIII. Las últimas entregas dejaron mucho que desear. Ojalá venda bien y Square se anime a traernos futuras entregas a Occidente."

WEB mario30

"Menudas ganazas de pillar un juegazo del rol por turnos como los de antes, y no ese despropósito que hicieron con Final Fantasy. Cuento las horas para jugarlo en PC."



■ *PES 2019* se sobrepone a la ausencia de licencias con una jugabilidad para los paladares más exquisitos.

PES 2019

LA MEJOR SIMULACIÓN FUTBOLÍSTICA ESTÁ DE VUELTA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
PES Team

DISTRIBUIDOR
Konami

JUGADORES 1-22

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

La nueva temporada futbolística ya ha comenzado con el lanzamiento de *FIFA 19* y *PES 2019*. El simulador de Konami se anotó el tanto de haber llegado un mes antes al mercado y, además, con una jugabilidad excelsa y adictiva.

Tras unos años un tanto caóticos, el PES Team ha sabido adaptarse al mercado y, sobre todo, a sus virtudes. Eso sí, el estudio nipón sigue arrastrando la lacra de las licencias. En esta nueva temporada, ha perdido la de la UEFA Champions League en detrimento de su máximo rival. Era uno de sus mayores alicientes, y ha tratado de compensarse incluyendo campeonatos menores, como la liga danesa, la rusa o la escocesa. Eso sí, el F.C. Barcelona es socio preferencial de Konami, por lo que los fans del equipo culé podrán disfrutar del Camp Nou o del himno en exclusiva. Pero el resto de equipos de la Liga Santander tienen nombres y equipaciones ficticias (los jugadores sí son reales). Y lo mismo ocurre con otros grandes torneos, como la Premier League o la Serie A, con contados clubes licenciados. Puede arreglarse cargando un parche Option File (en PS4 y PC), pero es para darles un tirón de orejas a los nipones, por la dejadez en una faceta que, sin duda, resta enteros a la experiencia final.

Allá va con el balón en los pies

PES 2019 saca a relucir su talento sobre el terreno de juego, como hacen las grandes estrellas del balompié. Su jugabilidad recuerda a la de las mejores entregas de la franquicia, como *PES 6*, gracias a su dinamismo y al que debe ser el auténtico protagonista en un videojuego de fútbol: el esférico. El comportamiento del cuero es uno de los principales responsables de que los encuentros sean tan emocionantes e imprevisibles. Hay que saber medir bien cada pase, ya sea en corto o en largo, pues puede resultar determinante para obtener la victoria. ¡Qué gusto da pegar un buen pase en profundidad que deje solo al delantero! Gracias a sus buenas físicas, la pelota se comporta con un realismo que pocas veces se ha visto

GRACIAS A SUS FÍSICAS, LA PELOTA SE COMPORTA CON UN REALISMO QUE POCAS VECES SE HA VISTO EN UN JUEGO

LO MEJOR

La experiencia de juego que ofrece *PES 2019* no la han conseguido muchos simuladores futbolísticos. El acabado facial de los jugadores más conocidos, gracias al motor Fox Engine.

LO PEOR

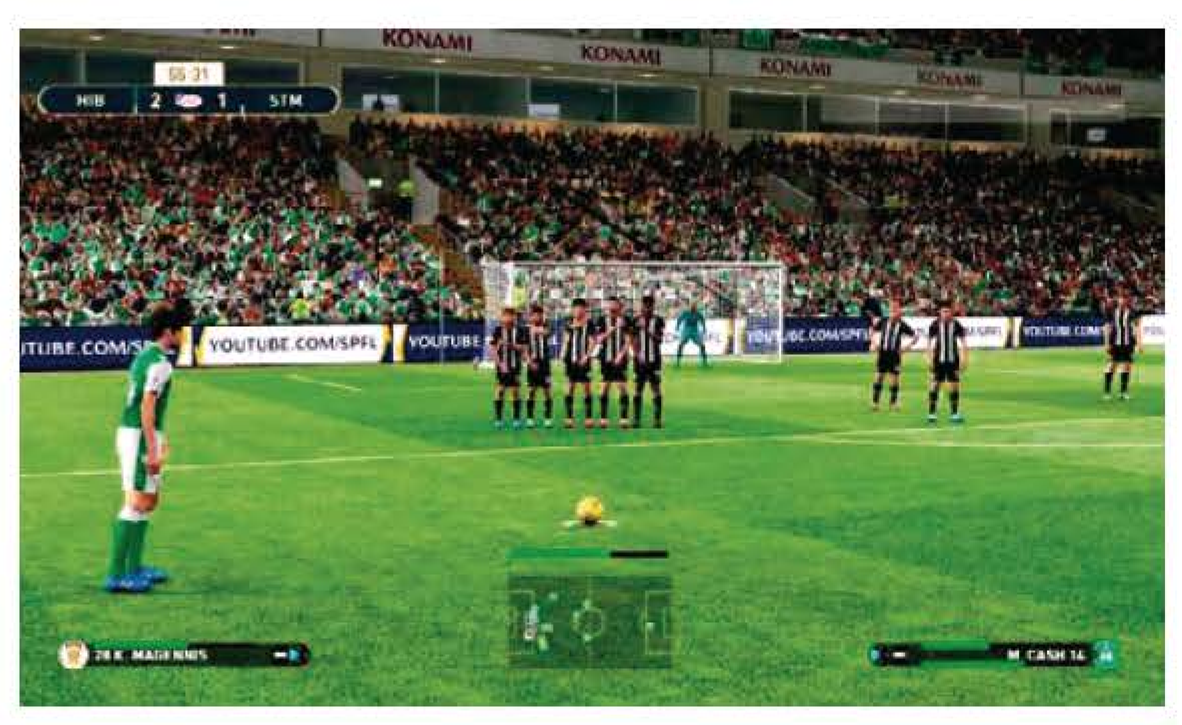
La ausencia de licencias pesa, y más habiendo perdido la Champions. Se echa en falta más variedad e innovación en cuanto a modos. Los comentaristas viven estancados en el pasado.

La comunidad de *PES*, gracias a su cariño, palía la ausencia de licencias de clubes y campeonatos.





El Fox Engine de Konami luce sensacional en esta nueva entrega de *PES*. Por fin se ha introducido la opción de jugar partidos con nieve.



La jugabilidad está muy cuidada en todos sus apartados: tiros a puerta, pases, robos, regates... La saga vuelve a estar a su máximo nivel.

en un juego de fútbol, lo cual desemboca en una experiencia virtual de lo más satisfactoria, que consigue que nos sintamos como si estuviéramos sobre el tapete. Cada disparo a puerta es diferente, según la presión que ejerzamos en el botón y el jugador que ejecute el chut. El PES Team ha hecho una labor muy concienzuda en este aspecto, y el resultado brilla por sí solo cuando el balón echa a rodar. Por supuesto, a nuestro alcance tenemos una amplia gama de posibilidades y formaciones tácticas con las que poder asestar un giro radical a un partido en el que tenemos todo en nuestra contra. Como si fuésemos Mourinho, pero en simpático.

El ritmo de los choques suele ser, por lo general, denso y elaborado, como el fútbol de verdad. Es muy difícil vivir un "correcalles", especialmente por el nuevo sistema de cansancio de los jugadores, que, en los últimos minutos, necesitan una bombona de oxígeno para corretear por el césped. *PES 2019* encuentra el realismo en pequeños detalles, que lo engrandecen, y eso hay que valorarlo como se debe.

A la grada en modos de juego

Otro de los aspectos en los que se echa en falta un mayor mimo por parte de Konami es el de los modos de juego. Quizás por la desidia de carecer de licencias, el equipo no se ha esmerado en demasía por ofrecer a sus seguidores una amplia variedad en este aspecto. La icónica Liga Master vuelve a ser el epicentro de la diversión en la faceta individual, permitiéndonos crear un equipo de ensueño a base de victorias que incrementen la cuenta corriente de nuestro club y permitan fichar a estrellas a base de talonario. No obstante, lo cierto es que no incluye demasiadas novedades, salvo pequeños retoques en las negociaciones. En el online, el apartado myClub incrementa el abanico de opciones, para ser el modo estrella. Podemos jugar tanto contra la IA como contra los equipos de otros jugadores. A base de contratar jugadores, participar en subastas o abrir sobres con puntos, nos haremos con futbolistas aleatorios que tendremos que unir en sincronía para ser invencibles.

Por José L. Ortega @jl0rtega



OPINIÓN

PES 2019 tiene el lunar de las licencias, que ha empeorado con la pérdida de la Champions League, pero, a nivel jugable, va a ser difícil toserle. Ofrece una experiencia dinámica e intuitiva para alcanzar cotas de realismo que agradecerán los fans del deporte rey. Y es que los partidos son una auténtica delicia.

87

VUESTRA OPINIÓN

WEB CONAN_THEBEST1

"Posiblemente sea el mejor simulador, pero la dejadez que tiene Konami con el tema de las licencias y lo penosos que son los comentaristas lastran el producto final."

@Sebazukiztrukiz

"Si no te gusta la parafernalia de FIFA y buscas realismo... ¡PES 2019 es tu juego!"



Aunque se nota que viene de 3DS y en lo técnico es algo flojo, la dirección de arte sigue siendo un acierto con momentos muy vistosos.

Monster Hunter Generations Ultimate

LA EXCUSA PARA NO SOLTAR LA SWITCH... ¡EN MESES!

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Capcom
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES No tiene
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

Un año en el que salen dos *Monster Hunter*, es un año especial. Tras el lanzamiento de *World* en PS4, One y PC, es Switch la que recibe su ración de carerías. Es un juego "reciclado", pero con contenido para mantenernos pegados a la consola.

Generations Ultimate es, como su nombre indica, la versión definitiva de la entrega de 3DS de 2015 . En un principio no iba a salir de Japón, pero Capcom cambió de idea. ¡Y menos mal! La cantidad de contenido es ingente para un juego en el que comenzamos como un simple cazador al servicio de la Wycademia. Se trata de una organización que estudia a las plantas y monstruos de diferentes ecosistemas, por lo que nuestro objetivo en cada misión es cazar una criatura determinada, atrapar un monstruo concreto o recolectar muestras de plantas especiales para la Wycademia. Aunque hay un hilo conductor que nos guía en la historia, lo principal es acabar con las criaturas que nos marcan nuestros superiores. Y es ahí donde el juego brilla con luz propia.

¡A cazar!

La versión original de 3DS ya era grande, pero en Switch se han superado. Tenemos 14 armas, seis estilos de combate y unos 130 monstruos diferentes. Eso sí, no penséis que la mayoría son criaturas pequeñas, ya que "grandes" están los 93 de la entrega original y otros ocho añadidos para la ocasión. Y son estos los que nos van a poner en un aprieto, ya que se trata de monstruos increíblemente fuertes. Cada una de las misiones tiene un tiempo límite y fracasaremos si lo sobrepasamos... o si nos matan tres veces. En ese caso, hay que regresar al campamento, coger provisiones y volver a intentarlo. Y es que no hay niveles, ni iremos evolucionando a medida que ganemos experiencia, olvidad eso. La única forma de mejorar en el juego es ser más hábiles como jugadores y conseguir materiales de los monstruos y el entorno para, en el campamento, mejorar armas y armadura. ¡Ah! Tampoco vale

HAY 130 MONSTRUOS CON DINÁMICAS DE COMBATE DIFERENTES A LOS QUE DAMOS CAZA CON 14 ARMAS DISTINTAS

LO MEJOR

Más de 400 misiones y un divertido modo multijugador para cuatro jugadores. Tiene la jugabilidad clásica y los nuevos estilos de lucha le vienen de maravilla. El *Monster Hunter* más completo.

LO PEOR

Visualmente es bastante justito y se nota que viene de 3DS. Si no tenéis paciencia, os abrumará al principio, ya que las primeras horas son densas. Aguanta: el contenido nuevo está al final...

Si nos topamos con uno de estos, más nos vale tener piedras para afilar el arma, habilidad y... paciencia.





Para una experiencia más sencilla, podemos encarnar a un Felyne. No se cansan, golpean muy rápido y también podemos jugar en multijugador.



Los nuevos estilos de lucha son una delicia, así como los ataques especiales que se van rellenando a medida que causamos daño a las criaturas.

matar al monstruo para completar la misión y poder pasar a otra. Sí, nos dejarán seguir la "historia", pero si en lugar de ir a lo "fácil", intentamos romper ciertas partes de las criaturas, ganamos materiales especiales para crear armas y piezas de blindaje superiores. Esto lo vamos aprendiendo poco a poco de forma bastante acertada, ya que, aunque no es un juego sencillo, la curva de dificultad sí está muy bien medida. Y siempre podemos pedir ayuda.

Las batidas, en compañía

Cazar en solitario está bien, ya que tenemos cientos de horas de diversión por delante para ir a nuestro ritmo, pero donde brilla *Monster Hunter Generations Ultimate* es en el multijugador. Entrar a una partida con otros tres jugadores es muy sencillo, y cazar en compañía es una gozada, ya que los jugadores tienden a colaborar, creando una gran experiencia de juego. Además, si aún así se nos hace cuesta arriba, podemos meternos en la piel de un Felyne para disfrutar de una experiencia de caza bastante más relajada. Esto es un acierto para introducir la saga entre los jugadores menos experimentados, ya que los Felyne no tienen barra de resistencia y pueden estar todo el rato pegando (además, tienen su propio modo multijugador).

En cuanto a posibilidades, la entrega mantiene todas las bondades del juego de 3DS, pero también arrastra algunos problemas. El primero es que el juego de 3DS estaba bastante "cerrado", lo que obliga a que el contenido nuevo esté prácticamente al final. Es decir, si venís de 3DS y sólo queréis ver lo nuevo, tocará jugar bastantes horas (o importar la partida de 3DS, una solución bastante buena por parte de Capcom). El apartado audiovisual es algo que también delata el origen del juego. El sonido es fantástico, con una BSO épica compuesta por grandes temas, pero los gráficos no son los mejores que hemos visto en Switch. Aún así, el rendimiento es muy sólido, y la cantidad de contenido lo convierte en uno de los obligatorios de la consola. Y, como cada nuevo *Monster Hunter*, es "el ideal" para entrar a la saga.



OPINIÓN

Por Alejandro Alcolea @Lherot

Estamos ante el mismo juego que en 3DS, pero con novedades de cara al "end game". Si jugasteis al original, os sabrá a poco, pero si llegáis de nuevas, os encontraréis un juego repleto de contenido. Es el *Monster Hunter* más grande, con un multijugador sólido y cientos de horas de diversión.

86

VUESTRA OPINIÓN

WEB Fransnake

"Lo tenía en 3DS y, ahora, caerá en Switch. Gráficamente es una versión discreta, pero su jugabilidad sigue siendo la mejor de los Monster Hunter hasta la fecha."

WEB Ryuuzake

"Ya le estoy dando duro, lo esperaba como agua de mayo. Es el Monster Hunter Más completo y puro. Eso sí, no es apto para principiantes sin paciencia..."



El submarino se maneja con las dos manivelas laterales. Al rotarlas, indicamos la dirección de los motores del submarino. Es difícil de controlar al principio, pero divertidísimo.

El acelerador pone en marcha todos los vehículos. Es muy consistente y se puede pisar a fondo sin miedo.

El avión permite que un segundo jugador se una al modo Aventura. Es un poco simplón que sólo pueda disparar proyectiles.

El coche dispone de varias palancas con las que podemos utilizar, por ejemplo, una radio o el limpiaparabrisas. Incluso tiene una anilla para hacer caballitos.

Nintendo Labo: Kit de vehículos

CREAR, JUGAR Y DESCUBRIR CON VEHÍCULOS DE CARTÓN

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Acción / Educativo

DESARROLLADOR Nintendo

DISTRIBUIDOR Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 69,99€ Digital: No

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 7

Tras recibir una buena acogida, Nintendo Labo vuelve a la carga, esta vez con el *Kit de vehículos*, la tercera experiencia de crear, jugar y descubrir de la compañía nipona, que nos invita a construir nuestros periféricos de cartón.

Como en los anteriores kits de Labo, al abrir la caja, nos encontramos con la tarjeta de juego, las planchas de cartón (veinticinco en este caso) y todo el material necesario para el montaje. Introducimos el juego en la consola y empezamos a montar los Toy-Con siguiendo las instrucciones interactivas, unos tutoriales sensacionales que nos ofrecen la posibilidad de ver todos los pasos desde cualquier ángulo y cuantas veces queramos. Así, en unas seis o siete horas, habremos montado los Toy-Con principales (un volante, un joystick y el timón de un submarino), además de la llave mágica para que todo funcione, otra de repuesto y un acelerador. De nuevo, la magia de Nintendo Labo se deja notar. Produce auténtica satisfacción ver cómo funcionan los engranajes del coche, el muelle del avión y las manivelas del submarino. Pero hay más.

Un juego de larga duración

La experiencia continúa con la parte de Jugar. A diferencia de los otros kits, éste ofrece una gran cantidad de modos de juego. Empezamos conociendo el modo Aventura, el más consistente de todos. En él, encontramos un mundo por explorar, ya sea por tierra, mar o aire. Empezamos con el coche, parado, claro, pues sólo se pone en marcha si insertamos la llave mágica. De hecho, hay que insertar esta llave (donde va el Joy-Con derecho) para activar los Toy-Con principales, lo que nos lleva a moverla de un vehículo a otro continuamente. Al cambiar la llave, cambia el vehículo que vemos en pantalla (de manera muy fluida). Es un movimiento esencial para completar los 80 desafíos que nos esperan, y que sólo se pueden afrontar con uno u otro vehículo. Son muy variados, y nos invitan a explorar las diez localizaciones del mapa, ya sea descubriendo ciudades,

EL KIT DE VEHÍCULOS OFRECE AUTÉNTICAS EXPERIENCIAS DE CONDUCCIÓN, SÓLO CON CARTÓN

LO MEJOR

La magia del proceso de montaje. Descubrir los entresijos de cada Toy-Con. La variedad de modos de juego. La experiencia de conducir diferentes vehículos. Poder programar inventos curiosos.

LO PEOR

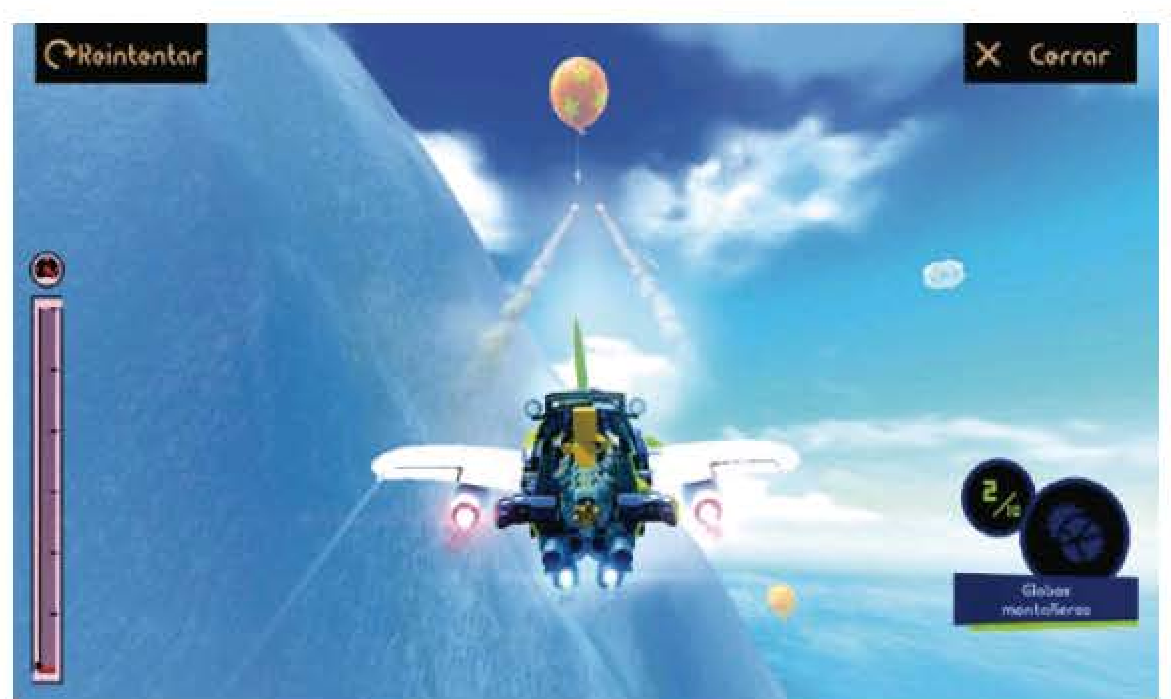
La batería de los Joy-Con no dura demasiado tiempo si estamos utilizando los Toy-Con. El modo cooperativo en la Aventura es muy simplón. Si perdemos o rompemos algo, no hay repuestos.

El volante del Toy-Con Coche responde a la perfección a cualquier giro que hagamos.





Todos los vehículos tienen funciones extra. Por ejemplo, con el submarino, podemos disparar un gancho para aferrarnos a diferentes objetos.



La palanca del avión recuerda a un joystick arcade, con el que incluso podemos disparar proyectiles.

encontrando cofres del tesoro o alcanzando banderas en las alturas, entre otras actividades. Después, podemos disfrutar de otros cinco modos, más competitivos e incluso creativos. En Minicarrera, sólo hay que pisar el acelerador con cuidado de no salirse de la pista (tipo Scalextric). Además, teniendo cada uno un Joy-Con, hasta cuatro jugadores pueden competir, puesto que no es imprescindible tener un Toy-Con acelerador. Para el modo Carrera, sí que es necesario tener los Toy-Con coche y acelerador, aunque, eso sí, ofrece una experiencia de conducción más realista de la que incluso podemos disfrutar en primera persona colocando un atril específico sobre el volante de cartón. Un tanto diferente es Rally, en el que nos enfrentamos a carreras a contrarreloj utilizando un vehículo en concreto. También tenemos el modo Combate, en el que, contra otro jugador o la consola, tenemos que pegarnos guantazos con lo coches. Por último, podemos tunear nuestros vehículos en Chapa y pintura. Montamos un spray de cartón, introducimos el Joy-Con, agitamos y apuntamos a la pantalla para pintar como queramos los vehículos, o incluso al personaje que controlamos.

Una auténtica experiencia

Como en los anteriores kits, aquí también disponemos del apartado Descubrir, para conocer más a fondo los diferentes Toy-Con y aprender cómo funcionan, lo que es parte de la diversión. Y no nos olvidamos del Taller. En él, podemos crear todo lo que se nos ocurra, gracias a un sistema de programación sencillísimo, en el que sólo tenemos que conectar nodos de entrada y de salida con funciones concretas. Si bien es cierto que sólo disponemos de las funciones de los vehículos, incluyendo la llave mágica, cada uno ofrece muchas posibilidades. Por ejemplo, podemos crear un minijuego y manejarlo con el joystick, o una caja de música mediante el movimiento de las manivelas del timón del submarino. En definitiva, Labo vuelve a sorprender con un entretenido kit, que sabrá divertir a los más pequeños y sorprenderá a los más talluditos. Una experiencia diferente.

OPINIÓN

Por Elisabeth López @EliGamesLife

El *Kit de vehículos* ofrece la mejor experiencia de Nintendo Labo. Además de permitirnos disfrutar de tres Toy-Con principales, todos se integran en el juego más completo de los tres kits disponibles. Sólo montar los Toy-Con ya resulta divertido. Descubrir cómo funcionan es parte de la magia y usarlos para manejar el juego, la guinda de la experiencia. Ideal para disfrutarlo en familia.

VUESTRA OPINIÓN

WEB On3ManU

"Después de las grandes ventas de los primeros Toy-Con, se han decidido a lanzar un tercero que tiene pinta de ser muy entretenido. Me encanta que Nintendo siga apostando por la innovación como referente y filosofía."

WEB Hola32a

"No sé si habrá mucho más Nintendo Labo, pero espero que a quien le guste lo aproveche hasta que dure."

Visualmente, *Valkyria Chronicles 4* es una delicia. El motor gráfico Canvas consigue conquistarnos en cada plano.









Valkyria Chronicles 4

ESTRATEGIA "DE ACUARELA" QUE HAY QUE TOMARSE CON CALMA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Sega

DISTRIBUIDOR
Sega

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés/Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Han tenido que pasar más de siete años para ver un nuevo *Valkyria Chronicles* numerado, tiempo en el que la saga ha dado el salto desde PSP (ya ha llovido) a PS4, Xbox One, Switch y PC.

Que no os engañe ese "cuatro" del título. Si sois veteranos de la saga, reconoceréis todos los sistemas de inmediato, pero, si sois recién llegados, pronto os acostumbraréis. Somos el comandante del Escuadrón E de la Federación Atlántica, el grupo que decidirá el curso de la historia al combatir a la Autocrática Alianza Imperial del Este, en una versión "alternativa" de la Segunda Guerra Mundial.

Estrategia y acción de tablero

La historia tiene un gran peso, y los personajes son el motor. Se cuentan por decenas, y el juego quiere que los conozcamos mediante largas escenas de vídeo o conversaciones en plan novela visual. Tienen carisma y llegamos a preocuparnos por ellos en cada refriega, por lo que vale la pena tomarse las misiones con calma. La estrategia es fundamental para desplegar las tropas por el "tablero" que es cada mapa. Tenemos diferentes turnos para movernos y atacar, controlando al personaje en tercera persona en todo momento. Cuando gastamos los puntos de acción, es el enemigo el que "mueve". Si tenemos las tropas bien colocadas, éstas atacarán automáticamente, pero, si no, nos destrozarán. La IA rival es implacable, por lo que debemos mejorar las tropas en el cuartel entre misión y misión. Además, es buena idea conocer los mapas al dedillo. Su diseño es impecable y nos anima a sacar partido a las habilidades únicas de cada personaje y a afrontar distintas estrategias. Es un juego para tomárselo con calma, pero que consigue atrapar durante las más de treinta horas que dura. Y a Switch le sienta como un guante.



OPINIÓN

Sin ser una evolución demasiado grande respecto a la primera entrega de la saga, encontramos un juego muy sólido que tiene claros sus puntos fuertes: historia, personajes, jugabilidad y un diseño de mapas realmente increíble.

85

Por Alejandro Alcolea @Lherot

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



NBA Live 19

INTENTANDO LLEGAR A PLAYOFFS

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Deportivo

DESARROLLADOR
EA Sports

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES 1-10

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



EA Sports intenta recuperar el trono del baloncesto relanzando su saga *NBA Live*. El año pasado, volvió a la carga con una entrega que demostraba sus ganas de remontar, y la tendencia se confirma.

Nada más pisar la cancha, ya se aprecia la mejora en el control. Gracias al sistema Real Player Motion, las animaciones resultan más variadas y vistosas, lo que se traduce en un control más fluido. Los uno contra uno son de lo mejor de esta entrega, con una sensación de control real al driblar con el balón (o al defender). Por desgracia, rebotes, tapones, entradas y hasta los pases se sienten muy automatizados. Esto, unido a una IA muy pasiva, da como resultado una experiencia de juego limitada, muy arcade. Se ha buscado más la diversión directa y accesible que la simulación.

Modos para machacar el aro

El máximo exponente de esta jugabilidad son los partidos callejeros, que se mantienen en The One, el modo carrera. En ellos, competimos contra estrellas de la NBA y la WNBA (a las que también podemos reclutar para nuestro equipo), en todo tipo de canchas de todo el mundo, tanto offline como online, donde también podemos crear nuestras pistas y conquistar las de otros jugadores en las Court Battles. Al margen de The One, contamos con un Modo Franquicia, partidos rápidos con equipos de la NBA o de la WNBA y el típico Ultimate Team.

También ha cambiado el sistema de progresión y se aprecia mejoría gráfica, sobre todo en la ambientación... La evolución está ahí, pero no es suficiente para medirse con *2K19*. Veremos la próxima temporada...



OPINIÓN

NBA Live 19 supone un paso en la dirección correcta para la saga de EA Sports, con una propuesta arcade, simple y divertida, más pulida que la de su predecesor, pero a la que todavía le falta un último empujón para destacar.

77

Por **Martín Amechazurra** @martinator87

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



B. Spencer & T. Hill Slaps and Beans

30 AÑOS SOÑANDO CON ESTE JUEGO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Beat'em up

DESARROLLADOR
Trinity Team

DISTRIBUIDOR
Trinity Team

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Desde que dimos el primer codazo en *Double Dragon*, muchos fantaseamos con cómo sería un juego de peleas inspirado en las pelis de Bud Spencer y Terence Hill. Pues al fin se ha hecho realidad.

Un equipo italiano, cómo no, ha sido el responsable de llevar al videojuego la inolvidable manera de pelear de sus compatriotas, desde el molinillo de Spencer hasta las bofetadas que propinaba Hill, a lo largo de trece niveles que podemos afrontar en solitario (alternando en cualquier momento el control sobre Bud o Terence) o, mejor aún, acompañados de un amigo, cada uno con un Joy-Con. Las peleas se intercalan con diversos minijuegos que, como el resto del juego, homenajean a las películas del dúo.

Hecho por fans... para fans.

Este brawler, nacido de un Kickstarter, tiene detalles geniales, como la incorporación de la música original de "Le llamaban Trinidad" o "Y si no, nos enfadamos", pero sus creadores deberían haber pulido algunos detalles antes de ponerlo a la venta. La carrera de buggies, aunque venga acompañada de la inolvidable canción de Guido y Maurizio de Angelis, tiene una animación muy pobre, impropia de un juego comercial, y la detección, la piedra angular en un juego de peleas callejeras, no es nada precisa. Son fallos que contrastan con la impecable recreación de Spencer y Hill y con unos escenarios rebosantes de detalle. *Slap & Beans* está lejos de ser una obra maestra, pero, si te criaste viendo una y otra vez las películas de la pareja, te lo pasarás en grande.

OPINIÓN

Los minijuegos rompen el ritmo de las peleas y la detección deja mucho que desear, pero, para un fan de Spencer y Hill, esto es el Valhalla. Recluta a un amigo y sube el volumen: vais a ser transportados hasta un cine de barrio de los 70.

75

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

Este RPG táctico es más complejo de lo que es habitual en consola, pero su mundo, su historia y su ambientación logran que merezca la pena el esfuerzo.









Divinity: Original Sin II Definitive Edition

UN APASIONANTE Y COMPLEJO MUNDO DE MAGIA Y ESPADA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Larian Studios

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Tras lanzarse hace un año en PC, *Divinity Original Sin II* llega a Xbox One y PS4 con una edición que mejora la experiencia del original y nos sumerge en un espectacular RPG en perspectiva isométrica, con una historia apasionante, una enorme libertad de acción y la base de los juegos de rol de dados, lápiz y papel.

Tras crearnos un personaje con infinidad de opciones (o, más fácil, elegir uno de los predefinidos), nos lanzamos a recorrer Rivellon, un enorme mundo de espada y brujería, repleto de secretos y personajes. Algunos esconden tareas secundarias, otros nos sumergen más en la atmósfera y a varios se les puede reclutar, hasta formar un grupo de cuatro aventureros, cada uno con su propia trama y objetivos.

La satisfacción de combatir

Las fases de exploración nos permiten movernos libremente por el mapa, pero, cuando un enemigo nos detecta, la acción se congela y pasamos a un complejo sistema de combate por turnos, que recuerda a los RPG tácticos. Cuando nos toque, podremos gastar los puntos de acción en movimientos, ataques y uso de sortilegios y objetos, teniendo en cuenta las características del equipamiento de cada guerrero y detalles como la altura o los obstáculos del terreno. Al principio, puede hacerse complicado, pero, si les dedicamos tiempo, las batallas se disfrutan enormemente. A toda esta complejidad, hay que unir una gestión de un inventario enorme, la creación de nuevos elementos, el equipamiento...

Tanto los aspectos visuales como los sonoros brillan a un gran nivel, tiene multijugador (local para dos y online para cuatro) y sólo la historia principal ya ronda las 50 horas. Es un juego "duro", pero tiene una gran historia, una ambientación redonda y un sistema de combate realmente satisfactorio.



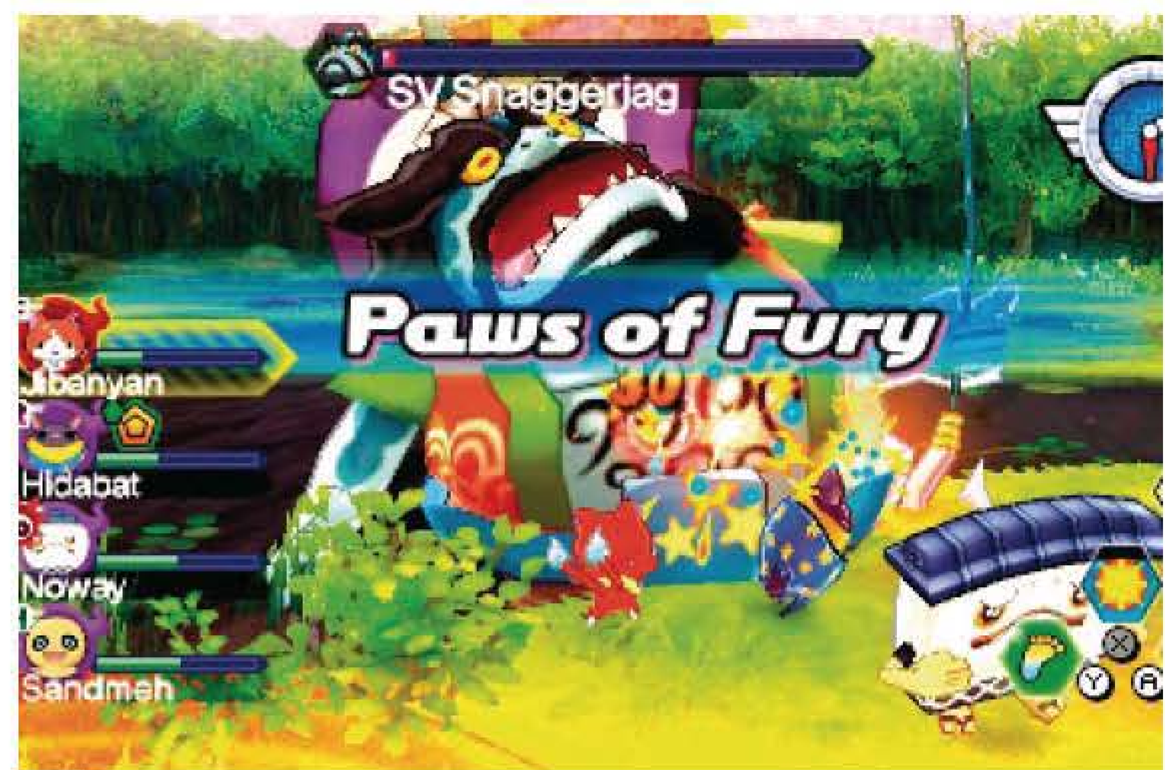
OPINIÓN

Un sensacional RPG clásico, que nos ha conquistado por sus estratégicos combates, su enorme libertad de acción y sus apasionantes historias, tanto la principal como las secundarias. Y el multijugador para cuatro es un gran añadido.

91

Por David Martínez @DMHobby

PLATAFORMAS 3DS



Yo-Kai Watch Blasters

¡TORTAZOS CONTRA FANTASMAS!

VERSIÓN ANALIZADA 3DS
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Level-5
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 39,99 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

La saga *Yo-Kai Watch* cambia radicalmente su fórmula, pasando del rol por turnos a la acción en tiempo real. Olvidad a Nathan y Katie, los protagonistas humanos de los juegos anteriores, pues aquí controlamos a los propios yo-kai.

Jibanyan lidera un grupo de espíritus que quieren convertirse en Blasters. Gracias a la ayuda de Capi-Cachas, un entrenador yo-kai, conseguirán liberar las calles de Floridablanca de los yo-kai malvados que provocan pesadillas a los humanos.

Acción sin miramientos

Al principio, contamos con cuatro yo-kai en el grupo, pero muy pronto empezamos a hacer amigos. Hay más de 400 diferentes, y la forma de "capturarlos" es derrotándolos en combate y superando un sencillísimo minijuego. Cada uno de los yo-kai cuenta con poderes únicos que podemos potenciar en el Cuartel Blasters. Ésta es nuestra base de operaciones y el lugar al que vamos tras cada misión. Podemos cambiar los miembros del grupo (cuatro a la vez como máximo) y gastar los Orbes Oni, la moneda del juego, en objetos y mejoras, lo que nos permite afrontar los combates contra los jefes finales con más garantías. Y nos hará falta. Aunque es un juego sencillote, con un combate basado en tres botones, los jefazos consiguen ponernos las cosas difíciles. Además de la campaña, con unas 50 misiones, tenemos un modo multijugador local y online perfecto para disfrutar junto a tres amigos. No reinventa la rueda, pero es un RPG de acción ideal para iniciarse en el género.



OPINIÓN

No innova demasiado respecto al modo Blasters de *Yo-Kai Watch 2*, pero es bastante divertido. Se trata de uno de esos juegos que hacen que las horas pasen volando. Es asequible, simpático y el aperitivo perfecto antes de la tercera entrega.

80

Por Alejandro Alcolea @Lherot

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Warhammer 40K: Inquisitor - Martyr

OTRA DE MINIATURAS VIRTUALES

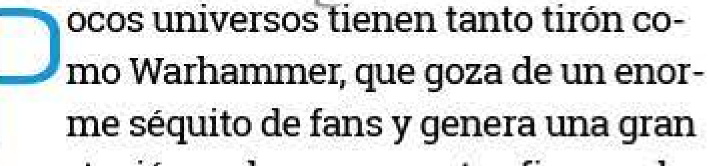
VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO RPG de acción
DESARROLLADOR NeoCore Games
DISTRIBUIDOR BigBen Interactive
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Pocos universos tienen tanto tirón como Warhammer, que goza de un enorme séquito de fans y genera una gran expectación cada vez que estas figuras de fantasía se convierten en videojuegos.

Este nuevo RPG de acción basado en dicho universo se inspira claramente en un referente del género como *Diablo*, aunque por el camino se le aprecian las costuras, al querer afrontar diferentes enfoques del género y no destacar en ninguno en particular. Además, la adaptación a consolas dista de ser perfecta, con errores técnicos, texturas de mala calidad y animaciones mejorables. En PC se aprecian menos esas fisuras.

Una ambientación que atrapa

La mayor virtud de la propuesta desarrollada por NeoCore es la fidelidad con el universo Warhammer, que es capaz de cautivar a los fans de la marca. Tras elegir la clase más acorde a nuestro estilo (cruzados, asesinas y psíquicos), nos embarcamos en una aventura en la que debemos hacer frente a todo tipo de criaturas. Lo hacemos en escenarios procedurales que pretenden aportar variedad al desarrollo, desglosándose con misiones principales y secundarias, que, aunque numerosas, no son muy variadas. La clave del éxito está en "farmear" todo lo posible y mejorar las características de nuestro personaje. Contamos con un árbol de habilidad que nos permite moldearlo a nuestro gusto, pero el desarrollo no es demasiado diferente entre clases, lo que resta rejugabilidad. Pese a sus fallos, si te atraen el género y la ambientación, te divertirás.



OPINIÓN

Los fans del universo Warhammer minimizarán sus defectos gracias a su excelente ambientación. Con un mejor desarrollo de personaje y otro esquema de misiones, podríamos estar hablando de un imprescindible del género.

65

Por José L.Ortega @jl0rtega





XENOBLADE CHRONICLES 2

Switch | 29,99 € | 3,2 GB

Torna – The Golden Country

Lora y su blade Jin protagonizan esta nueva historia, que transcurre 500 años antes de los acontecimientos de *Xenoblade Chronicles 2*. Este viaje al pasado nos ayuda a comprender mejor los orígenes del universo de Alrest y, además, posibilita que se pueda disfrutar de la expansión de forma independiente, sin necesidad de haber superado la aventura principal. De hecho, puede adquirirse en formato físico y funciona de manera separada al original.

Del épico viaje de Rex, *Torna* mantiene su esqueleto intacto, por lo que, de nuevo, se nos invita a explorar un amplio mundo mientras disfrutamos de una trama, realmente intensa e interesante, y luchamos sin parar. Lo bueno es que los cambios y las mejoras de este DLC son notables. Uno de los más destacados es el nuevo sistema de combate, que gana en ritmo y crece en opciones, por ejemplo, al permitirnos manejar a las poderosas blades.

Por otra parte, la extensión de Torna, el nuevo titán, es considerable, lo que hace que la historia principal dure en torno a quince horas, que pueden ser muchas más si decidimos descubrir todas sus actividades opcionales. De ellas, destaca el nuevo sistema de prestigio, que premia nuestra interacción con los NPC, logrando que las misiones secundarias ganen en interés y fluidez, algo a lo que también ayuda la rapidísima progresión de los personajes. Por último, un ligeramente mejorado apartado gráfico y un amplio número de nuevas composiciones musicales, cuyo estilo encaja a la perfección con la nueva ambientación, culminan esta imprescindible ampliación del universo de *Xenoblade Chronicles 2*.

VALORACIÓN: Un excelente ejemplo de cómo extender el universo de un videojuego. Sigue la senda del original, pero incorpora gran cantidad de novedades y cuida al máximo su historia para atraparnos sin remedio.

SPLATOON 2

Versión 4.0

Switch | Gratis







Splatoon 2, el divertidísimo shooter multijugador para Switch, se actualiza a la versión 4.0 para insuflar nueva vida a sus partidas online. Para empezar, tenemos disponibles cuatro nuevas armas, de la Colección Kensa, que han sido creadas en colaboración con la marca Tonken. Bajo sus sugerentes nombres (lanzatintas elegante, rodillo básico elegante, cargatintas elegante y difusor dual elegante), se esconden unas armas de lo más efectivas y que cuentan con un precioso diseño minimalista. Por otra parte, esta actualización cambia la forma en la que se clasifican las batallas de los Splatfest, que ahora se dividen en "Normal" y "Pro". La primera está enfocada a las partidas en equipo de hasta cuatro jugadores, mientras que la modalidad Pro nos invita a lanzar grandes cantidades de tinta en solitario.

VALORACIÓN: Un estupendo punto de partida para la nueva "temporada" de *Splatoon*, que continuará expandiendo sus contenidos próximamente.

■ FAR CRY 5

Dead Living

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 7,99 € ■ 178 MB

Los zombis invaden el universo de *Far Cry 5* gracias a este DLC, en el que la acción desmedida y el sentido del humor son las claves. El protagonista es Guy Marvel, el peculiar director de cine que conocimos en el título principal, ahora inmerso en la creación de una saga zombi, o lo que es lo mismo, en siete escenarios distintos que debemos limpiar a base de plomo y fuego. Todos los niveles son bastante lineales y tienen un tamaño reducido, lo que propicia que los tiroteos sean constantes, con numerosas hordas de muertos vivientes atacándonos incesantemente desde el suelo y desde posiciones elevadas o dándonos algún susto. Al superar cada fase, desbloqueamos un modo puntuación, con diferentes recompensas, que alarga un poco la vida del DLC.

VALORACIÓN: La acción es muy intensa y los zombis están a la altura, pero la duración de cada una de las fases ronda sólo los diez minutos.









■ MARIO TENNIS ACES

Versión 2.0

■ Switch ■ Gratis

Birdo, Koopa-Paratroopa, Shy Guy y Floro Piraña se incorporan al plantel de tenistas de *Mario Tennis Aces*. Junto a ellos, se estrena un nuevo modo cooperativo en línea para hasta cuatro jugadores, en el que debemos superar divertidos retos con los que obtenemos regalos en forma de trajes o accesorios.

VALORACIÓN: Unos geniales añadidos que amplían la experiencia tenística de Mario.



■ SEA OF THIEVES

Forsaken Shores

■ Xbox One - PC ■ Gratis

Las incursiones más piratas de Xbox One se trasladan a Devil's Roar, una nueva isla con gran actividad volcánica. Para conseguir todas sus recompensas y superar sus retos, nos toca lidiar con todo tipo de candentes peligros, como erupciones o géiseres, de los que podemos huir a bordo de las nuevas barcas.

VALORACIÓN: Más madera (y gratis) para el divertido título multijugador de Rare.



■ RAINBOW SIX SIEGE

Operation Grim Sky

■ PS4 | Xbox One | PC ■ Gratis

Dos nuevos operadores, Maverick y Clash, el rediseño del mapa de la Base Hereford y un gran número de correcciones, como ajustes en el apuntado de las armas automáticas o cambios en el equilibrio del mapa del Consulado, lideran el contenido de la tercera temporada del año 3 de *Rainbow Six Siege*.

VALORACIÓN: Los nuevos operadores y ajustes aportan frescura a la fórmula.

EL LEGADO Y EL FUTURO DE SEGA

Por Sergio Martín
@replicante64

Una de las compañías más importantes de la historia de los videojuegos vive un momento muy dulce, después de unos años duros. Analizamos la situación de Sega.

Muchas cosas han pasado desde que Sega entrara en el mercado de los videojuegos hace ya muchas décadas. Es una compañía que ha pasado por todo tipo de situaciones y que, actualmente, goza de una salud bastante más halagüeña que la que presentaba no hace tanto tiempo...

Adaptándose a los nuevos tiempos

A pesar de que muchos pensaban que el cambio de first a third party sería bastante beneficioso en general para Sega, lo cierto es que necesitó de un tiempo de adaptación... que duró más de lo que a muchos nos habría gustado. La compañía de Sonic alternaba los lanzamientos de títulos brillantes con grandes decepciones (muchas de ellas vinculadas, precisamente, a su personaje estrella), pero, afortunadamente, parece que, de un tiempo a esta parte, ha encontrado el equilibrio perfecto. ¿Y cómo? Pues siguiendo una estrategia sólida basada en varias pautas y acciones que, de momento, está funcionando realmente bien. Para empezar, Sega ha conseguido crear (o adquirir) varias franquicias muy sólidas y aclamadas por la comunidad de jugadores. A la cabeza de ellas se encuentran *Total War*, *Football Manager*, *Valkyria Chronicles* y *Yakuza*, series que, si bien no pueden ser consideradas como superventas, sí que han conseguido cosechar muy buenas críticas en general, tanto por parte de la prensa especializada como de los usuarios.

Otro movimiento muy importante es el que tiene que ver con la adquisición de Atlus, »

SUS CONSOLAS MÁS EMBLEMÁTICAS

A pesar de que hace ya bastantes años que dejó de ser una compañía first party, Sega nos deleitó con una buena cantidad de consolas y add-ons. Os mostramos las más conocidas... y las que más nos hicieron disfrutar.



MASTER SYSTEM Una consola entrañable que nos deleitó con títulos de culto como *Alex Kidd, Wonder Boy* o *Phantasy Star*. Su gran problema fue tener que competir contra la flamante y aclamada NES.



MEGA DRIVE. Para muchos, se trata de la mejor consola jamás creada por Sega. A pesar de sus claras limitaciones de hardware, esta máquina albergó una enorme cantidad de clásicos.

LO QUE SE AVECINA

La compañía de Sonic posee un buen número de títulos en cartera que se encuentran en pleno desarrollo y que irán apareciendo a lo largo de este año y principios del que viene. Velocidad, acción, estrategia, arcade, rol... Y, encima, muchos de ellos están ligados a grandes franquicias.



VALKYRIA CHRONICLES 4

La saga de culto de rol y estrategia acaba de regresar con una cuarta entrega numerada que vuelve a las raíces y, al mismo tiempo, a la buena senda, al optar por un sistema de juego muy sesudo. La atmósfera bélica está muy conseguida, al igual que su narrativa y su aspecto estético. Además, es multiplataforma.



FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE

Sega ha tenido la maravillosa idea de combinar la jugabilidad y el estilo de una de sus sagas más en forma de la última década, *Yakuza*, con el mundo tan atractivo que proporciona el manganime "El Puño de la Estrella del Norte". El resultado puede ser apoteósico. Lo descubriremos el 2 de octubre, en exclusiva para PS4.



TEAM SONIC RACING

Echábamos de menos la serie en plan *Mario Kart* protagonizada por Sonic y sus amigos. Por fortuna, a finales de este año, podremos degustar la nueva entrega, que gozará de varias innovaciones, como nuevos personajes y trazados, un planteamiento por equipos para las carreras y gráficos mucho más detallados.



ETRIAN ODYSSEY NEXUS

Conocido como *Etrian Odyssey X* en su Japón natal, este J-RPG de estilo dungeon crawler para Nintendo 3DS acaba de ser confirmado para Occidente: llegará el 5 de febrero. Es una saga de nicho, pero su calidad es indudable, y más viendo la acogida que ha tenido en Japón, donde se agotó en su primer día.



CATHERINE: FULL BODY

Uno de los mejores juegos de puzles (aunque se trataba de una obra difícil de clasificar) que nos dejó la pasada generación va a ser remasterizado y ampliado, para alegría de los usuarios de PS4 y PS Vita. *Catherine* volverá a depararnos humor, sorpresas, estética manganime y una historia muy absorbente en 2019.



TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Tras un inesperado retraso, los usuarios de PC (un mercado por el que Sega está apostando fuerte) tendrán que esperar hasta la primavera de 2019 para echarle el guante a una nueva entrega de una de las sagas de estrategia más aclamadas. La Batalla de los Tres Reinos china será el epicentro narrativo en el que se basará.



PERSONA 3 Y 5 DANCING

La formidable saga de rol *Persona* experimentará un cambio drástico en estos dos spin-offs, que llegarán el 4 de diciembre a PS4 y PS Vita (en el segundo caso, sólo en digital). La música será la gran protagonista, con remezclas de las melodías más famosas de la serie. Se podrán adquirir juntos o por separado.



13 SENTINELS AEGIS RIM

Anunciado en el lejano 2015, es quizá el título menos conocido de todos los que Sega tiene entre manos. Pero, si os decimos que detrás está Vanillaware, el estudio responsable de *Dragon's Crown*, seguro que más de uno cambia de registro. Acción con robots de por medio les espera a los usuarios de PS4 y PS Vita.



SHIN MEGAMI TENSEI V

La maravillosa saga de rol de Atlus se estrenará en Switch con su quinta entrega numerada. Se conocen pocos detalles al respecto, por desgracia, pero sí sabemos que su ambientación será en plan moderno (se ha visto el metro de Tokio) y que su estilo se mantendrá fiel a lo establecido en las ediciones precedentes.



SHENMUE III

Es uno de los juegos más esperados de todos los tiempos, después de que el final de la segunda entrega nos dejara en ascuas en 2001. No sabemos qué esperar, pero tenemos unas ganas enormes de saber cómo sigue el viaje de Ryo. Eso sí, Sega no lo edita, sino que ha cedido los derechos a Ys Net, el estudio de Yu Suzuki, padre de la saga.



GAME GEAR. Pese al ritmo al que zampaba pilas, Game Gear consiguió plasmar varios juegos realmente sofisticados para la época... pero sucumbió al éxito de Game Boy.



SEGA SATURN. Después de los fracasos que supusieron los add-ons para Mega Drive (Mega CD y 32X), Saturn se vio sorprendida por la increíble acogida que tuvo la primera PlayStation. Fue el comienzo del fin.



DREAMCAST. Una consola intergeneracional que, posiblemente, pagó el precio de estar adelantada a su tiempo. Pero, a pesar de eso, muchos de nosotros tenemos un recuerdo imborrable de ella y sus juegos.

SU LEGADO EN LAS RECREATIVAS

Muchos de nosotros crecimos disfrutando de esos locales maravillosos que eran los salones recreativos, ahora casi desaparecidos. En esos lugares, Sega nos deleitaba asiduamente con producciones legendarias que, en casos como los que os mostramos, se convirtieron en historia pura de la industria.



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

No fue el primer juego de velocidad lanzado por Sega, para nada, pero sí uno de los más perfectos, adictivos, divertidos y hasta "sensuales". Daba gusto recorrer cada circuito.



GOLDEN AXE

Uno de los beat'em ups más queridos, populares e influyentes de todos los tiempos. Sólo con escuchar la primera melodía, a muchos de nosotros se nos ponen los pelos de punta.



DAYTONA USA

La de monedas que llegamos a introducir en esta recreativa... Este excelente arcade de velocidad todavía no ha sido superado en muchos aspectos por ningún otro título similar.



VIRTUA TENNIS

Ya no sólo está considerado como el mejor juego de tenis de la historia por muchos usuarios, sino como uno de los mejores arcades deportivos de todos los tiempos. Pura adicción.



OUTRUN

Si en el diccionario buscáis arcade de velocidad clásico, debería aparecer este sobresaliente exponente del género. Es uno de los juegos de velocidad más influyentes de la historia.



VIRTUA FIGHTER

Es una pena que esta serie lleve tantos años en el dique seco. Este arcade de lucha es uno de los más técnicos y gratificantes de cuantos han aparecido jamás en una recreativa.



SPACE HARRIER

El escalado de sprites al servicio de la acción y los disparos shoot'em up. Actualmente no goza de mucho glamour, pero en sus tiempos era una auténtica barbaridad de juego.



FERRARI F355 CHALLENGE

Otro escándalo de juego relacionado con la velocidad firmado por Sega. El mueble de lujo, con las tres pantallas, supuso una revolución en su momento. Era algo realmente increíble.



VIRTUA RACING

Este título, uno de los primeros en usar polígonos de una forma tan magnífica, tenía un encanto especial difícil de describir. A muchos nos enamoró desde la primera partida.



THE HOUSE OF THE DEAD

Este arcade "de pistola" contaba con ciertos toques de terror y gore. Era una de las sagas que más gente conseguía aglutinar a su alrededor, especialmente la segunda entrega.



ALTERED BEAST

El paso del tiempo no se ha portado demasiado bien con este arcade beat'em up, pero os aseguramos que fue una auténtica barbaridad en su día y gozó de una gran aceptación.



VIRTUA STRIKER

Otra saga de Sega que ha pasado al ostracismo de manera un tanto incomprensible: ¡es un arcade de fútbol! Y bastante bueno, a pesar de presentar algunos defectos jugables.



LA ADQUISICIÓN DE ATLUS

Index Corporation, otrora compañía matriz de Atlus, entró en bancarrota y, después de que varias compañías (entre ellas Nintendo) trataran de hacerse con ella, finalmente fue Sega la que, por unos 14.000 millones de yenes, se llevó el gato al agua. La adquisición ha permitido incorporar a su catálogo sagas como *Persona*, *Etrian Odyssey*, *Shin Megami Tensei*, *Catherine* o *Dragon's Crown*, además de ayudar a la localización para el mercado occidental de series como *Yakuza*.



» compañía cuya empresa matriz se declaró en bancarrota en 2013 y que Sega no dudó en adquirir por la "módica" cantidad de unos 14.000 millones de yenes (unos 108 millones de euros). Puede parecer un auténtico dineral, pero, gracias a esta compra, Sega ha conseguido hacerse con sagas tan veneradas en Japón como *Shin Megami Tensei*, *Etrian Odyssey*, *Devil Survivor* o *Persona*. Sólo con el lanzamiento en dicho territorio de alguna de las entregas pertenecientes a cualquiera de estas sagas, Sega hace su agosto de manera desmesurada.

Tampoco debemos pasar por alto la gran relación que Sega ha ido estableciendo con diferentes estudios y compañías como Nintendo,

SU LEGADO EN CONSOLAS Y PC

Y, si en las coin op Sega siempre ha gozado de un papel muy destacado, en consolas y PC tampoco se queda atrás precisamente. Sonic es su personaje estrella, todos lo sabemos, pero, más allá del erizo, hay muchos otros personajes y franquicias tan populares como los que tenéis aquí debajo.



FOOTBALL MANAGER

Para los usuarios más eruditos del deporte rey, esta saga de Sports Interactive es la mejor de todas. Un compendio de datos y estadísticas en forma de videojuego muy absorbente.



ALEX KIDD

Puede que siempre fuera comparado (injustamente) con Super Mario, pero, a pesar de eso, este pequeño héroe nos hizo disfrutar mucho durante el ciclo de vida de Master System.



TOTAL WAR

La gran creación del estudio Creative Assembly. Es uno de los grandes referentes de la estrategia en PC y todas sus entregas han sido muy bien recibidas por la crítica y el público.



YAKUZA

Una de las franquicias más en forma actualmente de todas las que posee Sega. Las andanzas de Kazuma Kiryu han terminado conquistando a miles de jugadores en todo el mundo.



GUNSTAR HEROES

Una maravilla en forma de shooter de scroll horizontal en 2D. Treasure se marcó un verdadero juegazo que costaba creer que corriera en el hardware original de Mega Drive.



SHINING FORCE

Una de las series más clásicas de Sega, que, por desgracia, no atraviesa su momento más álgido, precisamente. Esperamos que pronto resurja, porque la echamos de menos.



SEGA ALL STAR RACING

Sí, ya sabemos que nunca ha alcanzado la magnitud de *Mario Kart*, pero este congénere de la saga de Nintendo es uno de los más aventajados de la infinidad de títulos existentes.



PHANTASY STAR

Esta veterana saga de rol nos ha deparado innumerables horas de diversión en una enorme cantidad de sistemas diferentes, primero offline y más tarde con cooperativo online.



STREETS OF RAGE

Pronto, disfrutaremos de la cuarta entrega de este genial beat'em up, desarrollada por Lizardcube, responsables del remake de otro clásico como *Wonder Boy: The Dragon's Trap.*



ALIEN ISOLATION

No fue un éxito en ventas, pero la crítica fue unánime: este survival horror es de lo mejor que nos ha dejado este género en los últimos años. Ojalá veamos una segunda parte.



COLUMNS

Parece que este título siempre estuvo a la sombra de otros grandes puzles clásicos y no gozó de la popularidad que merecía. Para nosotros, es un sensacional exponente del género.



SHENMUE

El hecho de aparecer exclusivamente en Dreamcast (y Xbox, en el caso de la segunda entrega) limitó su popularidad. Pero los que lo disfrutamos damos fe de que fue algo muy especial.

Gearbox, Obsidian y alguno más. Ese vínculo le ha posibilitado lanzar títulos tan populares como los *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*, franquicia que, entre todas sus versiones, ha conseguido vender cerca de 30 millones de unidades. Y a todo esto se suma lo relacionado con el sector de los juegos para móviles, una apuesta que al principio no terminó de cuajar como debería (algunos de sus primeros títulos fueron calamitosos), pero que, últimamente, ha mejorado bastante, algo en lo que la línea de clásicos *Sega Forever* tiene mucho que ver. Todo esto que acabamos de exponer ha terminado por colocar a Sega en el lugar que, por historia, legado, comunidad de fans, repercusión y adaptabilidad, sin duda merece. Y parece que la situación se mantendrá inalterable durante bastante tiempo, si atendemos a la calidad que van a atesorar muchos de los títulos que editará próximamente, como *Total War: Three Kingdoms, Etrian Odyssey Nexus, Team Sonic Racing, Streets of Rage 4*...

Mucho margen de mejora

A pesar de todo, Sega tiene que hacer frente a varios problemas, algunos de ellos importantes. El más destacado tiene que ver con su empresa madre, Sega Sammy Holdings, la cual, durante el pasado año fiscal, experimentó la primera bajada en cuatro años de sus beneficios netos. Otro frente abierto tiene que ver con su legado. Sagas tan queridas como *Virtua Fighter, Golden Axe, OutRun* o *Virtua Tennis* llevan muchísimos años en la nevera, y miles de usuarios demandan desde hace ya demasiado tiempo su regreso. Tampoco se están luciendo a la hora de lanzar consolas retro basadas en sus máquinas más clásicas, algo que choca fuertemente con el éxito que está obteniendo Nintendo con su línea Classic Mini. Son inconvenientes que esperamos que esta gran compañía acabe solucionando lo antes posible, para que todos los que hemos crecido con ella sigamos disfrutando de todo lo que significa: cariño, calidad, nostalgia... ■

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de agosto. Datos cedidos por GFK.

PES 2019 se lanzó el 30 de agosto... y sólo necesitó dos días para convertirse en el juego más vendido de todo el mes, en su versión para PS4. El fútbol es siempre una apuesta sobre seguro.

JUEGOS

1. **Pro Evolution Soccer 2019** – PS4

2. **Grand Theft Auto V** – PS4

3. **World of Warcraft: Battle for Azeroth** – PC

4. **Mario Kart 8 Deluxe** – Switch

5. **Super Mario Odyssey** – Switch

6. **F1 2018** – PS4

7. **Mario Tennis Aces** – Switch

8. **Legend of Zelda: Breath of the Wild** – Switch

9. **Go Vacation** – Switch

10. **God of War** – PS4


PLATAFORMAS

PS4

1. **Pro Evolution Soccer 2019**
2. Grand Theft Auto V
3. F1 2018
4. God of War
5. The Last of Us Remasterizado

Xbox One



1. **Grand Theft Auto V**
2. Pro Evolution Soccer 2019
3. Shenmue I & II
4. PlayerUnknown's Battlegrounds
5. Call of Duty: Advanced Warfare

Switch



1. **Mario Kart 8 Deluxe**
2. Super Mario Odyssey
3. Mario Tennis Aces
4. Zelda: Breath of the Wild
5. Go Vacation

PS3



1. **FIFA 18**
2. Pro Evolution Soccer 2018
3. Grand Theft Auto V
4. Dragon Ball Xenoverse
5. Tekken 6 + Tekken Tag 2 + Soul Calibur V

Xbox 360



1. **FIFA 18**
2. Grand Theft Auto V
3. Pro Evolution Soccer 2018
4. NBA 2K18
5. LEGO Dimensions + Starter Pack

3DS

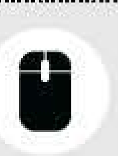


1. **Pokémon Ultrasol**
2. Super Mario Maker
3. Animal Crossing: New Leaf WA
4. Super Mario 3D Land
5. Pokémon Ultraluna

PS Vita

1. **Minecraft**
2. Sword Art Online: Hollow Realiz.
3. One Piece: Pirate Warriors 3
4. J-Stars Victory VS+
5. God Eater 2: Rage Burst

PC



1. **WoW: Battle for Azeroth**
2. Battle for Azeroth (Collector's Ed.)
3. Battle for Azeroth (reserva digital)
4. Overwatch
5. Los Sims 4

En **otros países**

JAPÓN

Del 6 al 12 de agosto. Datos cedidos por Media Create

La remasterización de *Yakuza 3* para PS4 debutó con 26.047 unidades. La serie de Sega tiene fans muy fieles, pero ni siquiera en Japón alcanza ventas millonarias.

1. **Yakuza 3** PS4
2. Splatoon 2 Switch
3. Taiko no Tatsujin: DNF! Switch
4. Fire Pro Wrestling World PS4
5. WarioWare Gold 3DS

REINO UNIDO

Del 5 al 11 de agosto. Datos cedidos por VG Chartz

A falta de títulos potentes nuevos, *Mario Kart 8 Deluxe* volvió a lo más alto de la lista británica a principios de agosto y ya lleva allí la friolera de 539.073 unidades.

1. **Mario Kart 8 Deluxe** Switch
2. God of War PS4
3. Madden NFL 19 PS4
4. Crash Bandicoot: N. Sane T. One
5. Super Mario Odyssey Switch

EE.UU.

Del 5 al 11 de agosto. Datos cedidos por VG Chartz

Madden NFL 19 debutó con 333.414 copias en PS4 y 238.911 en Xbox One, lo que denota la pasión de los estadounidenses por el fútbol americano, uno de sus deportes más icónicos.



1. **Madden NFL 19** PS4
2. Madden NFL 19 Xbox One
3. Mario Kart 8 Deluxe Switch
4. We Happy Few PS4
5. Super Mario Odyssey Switch

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Dragon Quest XI: Ecos de un pasado...**
PS4 - PC



2 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC



3 **Horizon: Zero Dawn**
PS4



4 **The Last of Us**
PS4 - PS3



5 **God of War**
PS4

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
					
	Dead Cells	**Spider-Man**	**Guacamelee! 2**	**Dragon Quest XI**	**Yakuza Kiwami 2**
	PS4 - One - Switch - PC	PS4	PS4 - PC	PS4 - PC	PS4
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	93/100 « Fusiona con maestría las bases de un metroidvania con el espíritu del roguelike »	90/100 « Spider-Man se desenvuelve como araña en su red en esta genial aventura »	86/100 « Te engatusa desde el primer minuto, aunque también te puede sacar de tus casillas »	95/100 « No innova, pero ejecuta el esquema tradicional del J-RPG con un ritmo casi perfecto »	91/100 « Los dos dragones vuelven a volar alto sobre Kamurocho y Sotenbori »
IGN Web líder en Reino Unido	9,5/10 « Una unión triunfal entre el instinto, la planificación, la diversión y el error »	8,7/10 « Su mundo no da momentos como los de la campaña, pero la base es espectacular »	9,3/10 « Una hilarante y desafiante secuela que expande sus ideas de muchas maneras »	8,8/10 « Es un festín visual, así como uno de los mejores J-RPG de la historia moderna »	8/10 « La historia resulta apasionante, sus luchas son un espectáculo y hay muchas actividades »
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9/10 « Es uno de los roguelikes más satisfactorios y accesibles que hay »	9,5/10 « Entusiasma de principio a fin, y la espera para la secuela será insoportable »	8,75/10 « Una de las mejores ejecuciones que se han hecho de la fórmula metroidvania	8,25/10 « Lo que hace lo hace muy bien, pero la poca evolución de la saga resulta un obstáculo »	9/10 « No querrás parar de jugar y lanzar a los enemigos a través del cristal de una tienda »
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9/10 « Un gran ejemplo de cómo mezclar ideas sin que éstas pierdan su fuerza individual »	9/10 « Nunca había habido un juego del Hombre Araña tan fascinante y con tanta personalidad »	9/10 « Mejor pensado que el original, nunca deja de encontrar nuevas formas de atraparte »	9/10 « Es un gran ejemplo de cómo las fórmulas tradicionales pueden seguir funcionando »	8/10 « Aúna lo mejor de la saga: una memorable historia y mecánicas muy sofisticadas »
EDGE Revista líder en Reino Unido	8/10 « Puede que lo pierdas todo al morir, pero tu amor por él se volverá aún más fuerte »	8/10 « Spider-Man ha tenido altibajos en los videojuegos: éste es su punto álgido de lejos »	8/10 « Algo más grande no significa que sea mejor necesariamente... pero sí en este caso »	6/10 « Va por un camino tan trillado que no es más que el eco que su título sugiere »	7/10 « Un juego que no se toma en serio y que cae alegremente en las contradicciones »
FAMITSU Revista líder en Japón	-/40	36/40	-/40	40/40	37/40
NOTA MEDIA	**90**	**89**	**87**	**86**	**84**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1

PS4 - Xbox One
Red Dead Redemption II
No queda nada para que los vaqueros de Rockstar dejen de ser los más buscados.
FECHA 26 de octubre

2

PS4 - Xbox One - PC
Assassin's Creed Odyssey
La Grecia clásica acogerá otra entrega de la saga más histórica de la historia.
FECHA 2 de octubre

3

PS4 - Xbox One - PC
Resident Evil 2
Leon y Claire sufrirán aún más que en 1998 en este remake, en el que los zombis parecerán casi de verdad.
FECHA 25 de enero

4

PS4 - Xbox One
Kingdom Hearts III
La magia de Disney y la de Square Enix se volverán a dar la mano en un juego que se ha hecho de rogar.
FECHA 29 de enero

5

PS4 - Xbox One - PC
Cyberpunk 2077
CD Projekt ha mostrado al público la famosa demo del E3 y el entusiasmo por este RPG se ha vuelto a desatar.
FECHA Sin confirmar

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas


6 Bloodborne
PS4


7 Octopath Traveler
Switch


8 Hollow Knight
Switch - PC



9 Battlefield 1
PS4 - Xbox One - PC


10 H1Z1: Battle Royale
PS4 - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

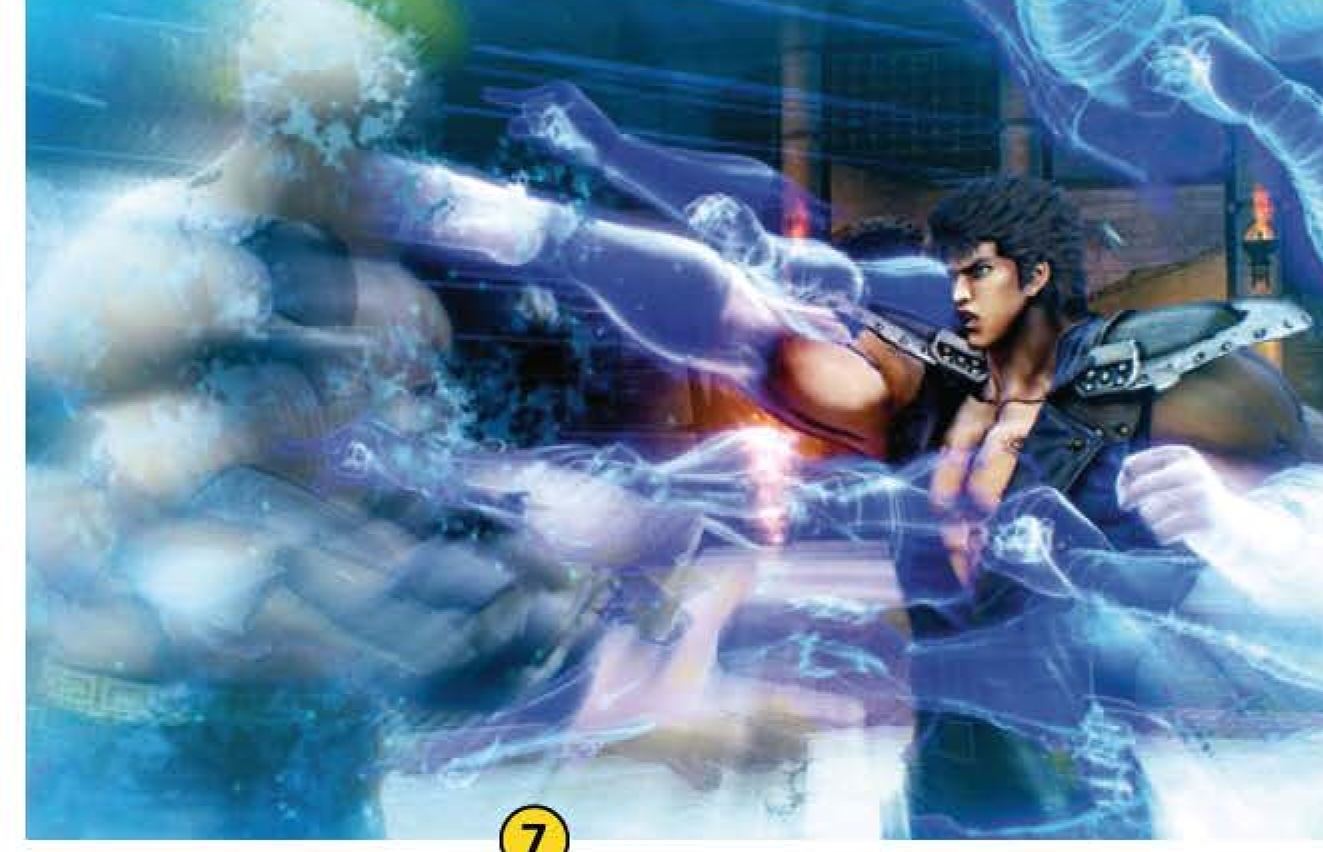
TOP 10 RECOMENDADOS

TOSHIHIRO NAGOSHI

Estrambótico como pocos, este hombre es hoy la máxima autoridad creativa dentro de Sega, así que, cual jefazo, repasamos las sagas en las que ha sido clave desde los 90.



9



7



10



8



6

10

Super Monkey Ball

Toshihiro Nagoshi aparece casi siempre en último lugar en los créditos de sus juegos, como en éste, donde ejerció como director y productor. En él, encarnábamos a monos que, metidos dentro de una burbuja, debían recoger plátanos "rodando" por unos escenarios laberínticos y acotados por precipicios.

- **CONSOLA** GameCube
- **ESTUDIO** Amusement Vision
- **AÑO** 2002
- **NOTA HC 131** 80

9

Planet Harriers

Muchos de los primeros juegos de Nagoshi fueron pensados para recreativas, un mercado en el que Sega daba continuos recitales técnicos y jugables. Nagoshi ejerció como director y productor de este sucesor de *Space Harrier*. Cambiaba el scaling por gráficos 3D, pero la jugabilidad de shooter sobre raíles era muy similar a la de la mítica obra de Yu Suzuki.

- **CONSOLA** Arcade
- **ESTUDIO** Amusement Vision
- **AÑO** 2000

8

Sega Super GT (Scud Race)

Quizá no sea tan mediático como otros arcades de velocidad de Sega, pero es una obra de culto, en la que, cómo no, Nagoshi ocupó los cargos de director y productor. Con unos gráficos de infarto cortesía de la placa Model 3, nos ponía al volante de superdeportivos de Ferrari, BMW o Porsche, con los que tocaba atravesar checkpoints.

- **CONSOLA** Arcade
- **ESTUDIO** AM2
- **AÑO** 1996

7

Fist of the North Star: Lost Paradise

La última locura de Ryu ga Gotoku Studio y Nagoshi (aquí como productor) ha sido un spin-off que combina multitud de elementos de la saga *Yakuza*, como los combates, el humor absurdo o el motor gráfico, con la ambientación postapocalíptica del manga "El puño de la Estrella del Norte". Hasta Kenshiro tiene la misma voz que Kazuma Kiryu.

- **CONSOLA** PS4
- **ESTUDIO** Ryu ga Gotoku Studio
- **AÑO** 2018

6

Spikeout: Final Edition

Otra vez como director y productor (y también como jefe de diseño), Nagoshi comandó este juego, que llevaba al plano tridimensional el legado del beat'em up callejero al que Sega había dado tanto lustre con *Streets of Rage*. En cierto modo, sus combates serían la semilla de la saga *Yakuza* años más tarde.

- **CONSOLA** Arcade
- **ESTUDIO** AM2
- **AÑO** 1999





5 Virtua Fighter 3tb

Es quizá uno de los trabajos más recónditos de Nagoshi. En la tercera entrega de la saga pionera de la lucha 3D, ejerció como director de modelado de personajes. También en la etapa de Dreamcast, se sumó al enorme equipo de *Shenmue* en su recta final para poder sacar el juego a tiempo.

- **CONSOLA** Arcade - Dreamcast
- **ESTUDIO** AM2
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 97** 87

4 Binary Domain

Aquí ejerció un rol más de ejecutivo, como director general de Sega (el director fue Daisuke Sato, su mano derecha), pero la influencia de Nagoshi se dejó notar. Era un shooter en tercera persona con coberturas que nos enfrentaba a hordas de robots, y tenía giros narrativos y jugables que lo convirtieron en una obra de auténtico culto.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **ESTUDIO** Ryu ga Gotoku Studio
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 247** 80

3 F-Zero GX / AX

Tras sus riñas noventeras, Nintendo le cedió a Sega el desarrollo de dos entregas de *F-Zero*, una para GameCube (*GX*) y otra para recreativas (*AX*), en las que Nagoshi ejerció como productor. El resultado fueron dos arcades vertiginosos y desafiantes, con velocidades supersónicas y unas pistas que desafiaban a la gravedad.

- **CONSOLA** GameCube - Arcade
- **ESTUDIO** Amusement Vision
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 146** 90

2 Daytona USA

Nagoshi había sido diseñador en *Virtua Racing*, pero el primer gran trabajo con su firma fue éste, que se le ocurrió tras quedar asombrado con una carrera de Nascar. Ejerció como director, productor y jefe de diseño de un mueble que ha quedado para los anales de la historia por sus gráficos 3D, su jugabilidad imperecedera o su música.

- **CONSOLA** Arcade - Saturn - DC
- **ESTUDIO** AM2
- **AÑO** 1994
- **NOTA HC 46** 92

1 Yakuza 5

Suele figurar como productor y supervisor general, pero *Yakuza* es el reflejo perfecto de la forma de entender los videojuegos de Nagoshi, que la ha convertido en la mejor saga de Sega en la última década, por sus historias, por el carisma de sus personajes, por su fiel recreación de Japón, por sus minijuegos, por su particular humor...

- **CONSOLA** PS3
- **ESTUDIO** Ryu ga Gotoku Studio
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 294** 93


Por Francisco Javier Cabal

PREPÁRATE PARA LA LLEGADA DE RED DEAD REDEMPTION 2

40 JUEGOS RETRO DEL LEJANO OESTE

El próximo 26 de octubre, *Red Dead Redemption 2* llegará a las tiendas... pero, si te parece una eternidad, puedes amenizar la espera revisitando estas 40 pequeñas joyas del siglo XX que recrearon, con mayor o menor acierto, el lejano Oeste. ¿Estás listo para estos 40 duelos bajo el sol?

El lejano Oeste ha sido una ambientación recurrente en los videojuegos, casi desde sus orígenes. De hecho, los primeros ejemplos comerciales datan de la primera mitad de la década de los 70, en forma de recreativas electromecánicas, propuestas monocromas o incluso que apostaron por recrear los típicos duelos de las películas del género. Desde entonces, la cosa no ha ido a menos, y es posible encontrar una enorme variedad de propuestas con temática wéstern, aunque, en estas páginas, sólo nos vamos a centrar en aquellos títulos que vieron la luz durante el siglo pasado (por eso no encontraréis obras más recientes como *Gun*, *Call of Juarez* , *Red Dead Revolver* o *Red Dead Redemption*, por citar sólo algunas).

Tampoco encontraréis un exhaustivo repaso a la ingente cantidad de juegos del Oeste que aparecieron en ordenadores de 8 bits (como los populares ZX Spectrum y Amstrad y posteriores), aunque hacemos un breve repaso en un cuadro aparte.

Aquí, "sólo" vais a encontrar recreativas y juegos domésticos de todo tipo, que sirven, además, para hacer un repaso a distintas tecnologías y tendencias que han ido marcando la evolución del videojuego. Desde el uso de tecnologías como el laser disc a planteamientos multijugador, sencillos pero adictivos arcades, juegos de disparo con pistola, J-RPG inspirados en el cine de vaqueros... Son títulos que recrearon todo aquello que hemos visto en el cine y que tanto nos ha marcado, desde asaltos a trenes en marcha a atracos de bancos o duelos de pistola a la puerta del salón. Así pues, ajústate el sombrero, súbete en tu montura y prepárate para una travesía por el desierto más divertido... ■

1974

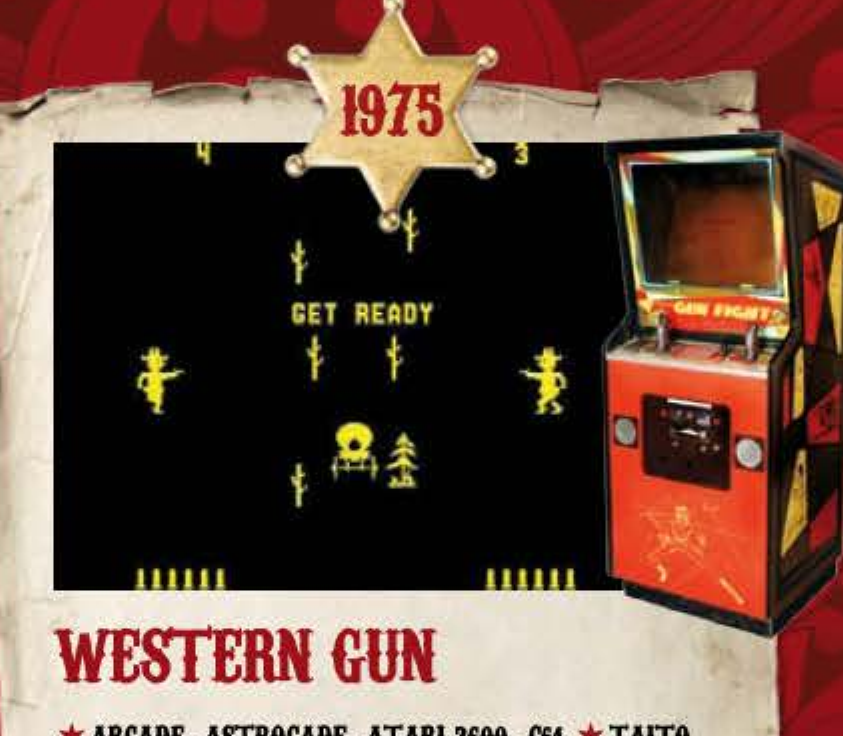


WILD GUNMAN

★ ARCADE ★ NINTENDO

Gunpei Yokoi alumbró una máquina de disparo, con vídeo de imagen real, en la que había que acabar con una serie de vaqueros antes de que dispararan (esperando a que desenfundaran). Una década después, recuperó la idea para NES y, en 1985, pudimos disfrutar de una versión muy distinta, pero que también usaba una pistola de luz para apuntar y disparar.

1975



WESTERN GUN

★ ARCADE - ASTROCADE - ATARI 2600 - C64 ★ TAITO

Tres años antes de crear *Space Invaders*, Tomohiro Nishikado se sacó de la manga este arcade, que recreaba a su manera los duelos del Oeste, ya que podíamos movernos y disparar más de una vez (hasta que un jugador matara al otro). Además, fue el primer juego en ofrecer modo competitivo para dos jugadores. Por aquí, lo conocimos como *Gun Fight*.

1976



OUTLAW

★ ARCADE - ATARI 2600 ★ ATARI

Atari también vio filón en los duelos de vaqueros y creó esta recreativa, que giraba en torno a desenfundar y disparar antes que el rival, en este caso la CPU. Al comenzar a jugar, se podía elegir entre dos personajes distintos (uno desenfundaba más rápido, mientras que el otro tenía mejor puntería). El port homónimo para Atari 2600 es más parecido a *Gun Fight*.

1977



BOOT HILL

★ ARCADE ★ MIDWAY

Secuela de *Gun Fight* desarrollada por Midway. Como en el primero, con un joystick movíamos al personaje arriba y abajo, mientras que con el segundo apuntábamos y disparábamos. Seguía habiendo cactus y carretas móviles para parapetarse... y seguía siendo un juego monocromo, sólo que con una lámina de color para recrear un fondo del "Far West".

1979



SHERIFF

★ ARCADE ★ NINTENDO

Mucho antes de *Donkey Kong*, Nintendo exploró el clásico concepto de la damisela en apuros con esta recreativa. En ella, como adelanta el título, encarnamos a un sheriff que debe limpiar cada nivel de 16 bandidos (hay barricadas que protegen de los disparos) y rescatar a la dama. Ofrecía un control "twin stick" como muchos shooters actuales. Fue diseñado por Genyo Takeda, con artes de Miyamoto.

1982



CUSTER'S REVENGE

★ ATARI 2600 ★ MYSTIQUE

Mystique fue una pionera a la hora de crear juegos con contenido erótico para sistemas de 8 bits (había que dejar volar la imaginación). En este caso, encarnábamos al general Custer, quien debía sortear flechas para llegar al final de la pantalla y "beneficiarse" a la india inmovilizada en un poste. No sólo tenía un contenido de malísimo gusto: además, era malo.

1982



WILD WESTERN

★ ARCADE ★ TAITO

Taito se sacó de la manga esta recreativa en 1982, que casi parecía un juego a medio hacer y sin testear. Debíamos impedir que una banda de cuatreros secuestrara un tren. Todos, tanto nuestro personaje como los cuatreros, iban a caballo y podían disparar en todas direcciones... pero ellos solían tener más puntería. Malas animaciones, desarrollo tedioso... pero ahí está, como pionero recreando esta faceta.

1984

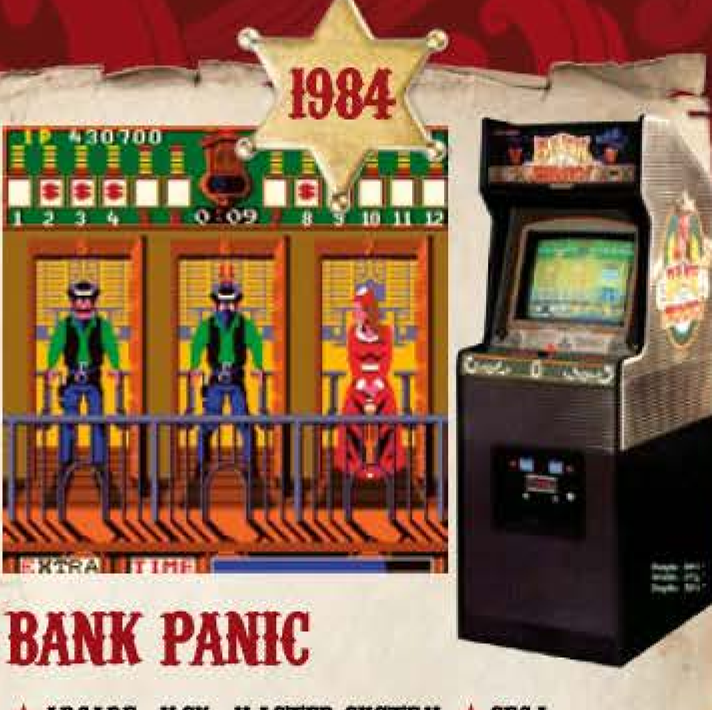


BADLANDS

✶ ARCADE - MSX ✶ KONAMI

En un tiempo en el que *Dragon's Lair* encabezó la obsesión por las películas interactivas, Konami probó suerte con este juego en LaserDisc. A diferencia de las aventuras del caballero Dirk, no tenía joystick, y giraba en torno al momento justo en el que pulsar el botón (casi siempre en duelos). Púlsalo pronto y te ahorcarán por asesinato. Púlsalo después... y agujero.

1984



BANK PANIC

✶ ARCADE - MSX - MASTER SYSTEM ✶ SEGA

¿Te suena *West Bank* de Dinamic? Pues era un "fusile" sin licencia de esta obra de Sega, en la que debíamos vigilar las doce puertas de un banco (en grupos de tres, por los que íbamos rotando), acabando con los ladrones y recogiendo el dinero que, por ejemplo, se escondía debajo de los sombreros. Un juego simple, pero muy divertido, y con buenos ports.

1984



CHEYENNE

✶ ARCADE - NES ✶ EXIDY

Otro juego de disparo con pistola de luz, que, esta vez, nos invitaba a proteger a "Buster Badshot" de todo tipo de peligros en lugares clásicos del cine del oeste, desde un "saloon" a una mina, el desierto, una travesía en carreta... Debíamos disparar prácticamente a todo, desde forajidos a animales salvajes. Había planeado un port para NES, pero nunca vio la luz.

1985



LAW OF THE WEST

✶ APPLE II - C64 - FAMICOM ✶ ACCOLADE

Aventura gráfica rubricada por el fundador de Accolade, Alan Miller (el único juego diseñado por él en esta etapa). Se trataba de un juego en el que encarnábamos al sheriff de un pequeño pueblo, eligiendo distintas respuestas en los diálogos. Como curiosidad, se adaptó a la 8 bits de Nintendo, pero sólo para el mercado japonés (no llegó ni a Europa ni a EE.UU.).

1989



BIG CHALLENGE! GUN FIGHTER

✶ FAMICOM DISK SYSTEM ✶ JALECO

Famicom Disk, el accesorio que Nintendo no sacó de Japón, también tuvo su ración del lejano Oeste, como este plataformas con seis niveles ambientado en él. Aparte de saltos, también había acción (disponíamos de cuatro armas) para acabar con los forajidos y, al final de cada nivel, un jefe. Un juego muy amigable, ya que se podía jugar sin conocer el idioma.

1989



WANTED!

✶ MASTER SYSTEM ✶ SANRITSU / SEGA

Master System también tuvo su ración de arcades de disparo con pistola de luz. Tres fases, con varios niveles, en las que encarnábamos al sheriff y debíamos abatir a los bandidos en diversas situaciones: a la puerta del salón, en carreta, en el desierto... Además, debíamos evitar disparar a civiles o bandoleros que se rendían (si no, perdíamos vida).

1991



COWBOY KID

✶ NES ✶ ROMSTAR / VISCO GAMES

Inspirado por (por no decir que copiaba) la saga *Goemon* de Konami, este título ofrecía un desarrollo similar, y era posible jugarlo en modo cooperativo. Recorríamos ciudades del lejano Oeste, hablando con personajes, participando en minijuegos y, sobre todo, acabando con enemigos. Cuando teníamos el nivel necesario, ascendíamos a sheriff, y podíamos acabar con un forajido para ganar más dinero.

1991



LONE RANGER

✶ NES ✶ KONAMI

Esta obra de Konami no salió de EE.UU., donde el personaje es todo un clásico de los seriales de radio y televisión. El juego seguía la trama de la obra y nos invitaba a superar niveles de diversa índole, desde plataformeo y tiros 2D con scroll lateral a fragmentos de disparo en primera persona o con vista aérea. El objetivo era salvar al presidente de EE.UU. de la banda de Butch Cavendish, un clásico de la serie.

1991



SUNSET RIDERS

✶ ARCADE - MEGA DRIVE - SNES ✶ KONAMI

¿Qué decir de este inolvidable clásico? Pues que Konami lo clavó. Desde su modo para cuatro jugadores (en la recreativa) a su estética cartoon o sus inolvidables situaciones, como correr sobre una estampida de ganado o pisar por accidente un rastrillo, todo en él es memorable. Hasta los ports a consola fueron muy decentes. Un clásico que debes jugar sí o sí.



1985

EXPRESS RAIDER

✶ ARCADE - ZX SPECTRUM - AMSTRAD CPC - C64
✶ DATA EAST

Los creadores de clásicos como *Sly Spy* o *Dragon Ninja* también tuvieron tiempo para crear este simpático arcade, que combinaba distintos tipos de niveles, desde algunos con scroll lateral que mezclaban combate cuerpo a cuerpo con plataformas, a otros de disparo a caballo. Un título dificilillo, pero que convenció a quienes lo jugamos. Está en Switch.



1985

GUN.SMOKE

✶ ARCADE - NES ✶ CAPCOM

Capcom no sólo nos deleitó en 1985 con *Commando*, sino que también le dio tiempo a lanzar *Gun.Smoke*, obra de Yoshiki Okamoto. Ambos juegos compartían un montón de elementos: juego de disparo con personajes "humanos" con scroll vertical, vista aérea, eran difíciles... pero también con diferencias, como que aquí contábamos con tres botones de tiro, para disparar en distintas direcciones...



1985

IRON HORSE

✶ ARCADE ✶ KONAMI

Konami les cogió el gustillo a los juegos del Oeste, como muestra esta adaptación de *Green Beret / Rush'n Attack* a esta temática. El desarrollo era el mismo: recorrer niveles 2D, en este caso trenes, acabando con todos los enemigos usando cualquiera de las tres armas disponibles (pistola, látigo o puños). No tuvo conversión doméstica, aunque hubiera molado.



1990

BLOOD BROS

✶ ARCADE ✶ TAD CORPORATION

Tras el éxito de *Cabal*, TAD Corporation "clonó" dos años después su éxito ambientándolo en el lejano Oeste. Las mecánicas seguían siendo las mismas: acabar con todos los enemigos que aparecieran en pantalla, aparte de destruir el decorado. Podíamos rodar, lanzar granadas... Estaba previsto un port para SNES, pero se canceló por enfermedad del responsable.



1990

MAD DOG MCCREE

✶ ARCADE - MEGA CD - CD-I - WII - 3DS
✶ AMERICAN LASER GAMES

¿Quién no recuerda esta recreativa de disparo con pistola de luz e imagen real, que remitía a las películas del Oeste de los años 90? Sus altos valores de producción (incluía hasta escenas cuando nos herían) o detalles como tener que esperar a que desenfundaran los enemigos están grabados en nuestra memoria.



1990
1991

BACK TO THE FUTURE III

✶ MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - NES - AMIGA - AMSTRAD CPC - ZX SPECTRUM ✶ IMAGE SOFTWARE

Esta jugosa licencia contó con diversos juegos (el de NES lo desarrolló otro equipo y tenía también la segunda peli). Esta otra versión para 16 bits contaba con cuatro niveles, de desarrollo distinto (había pruebas de disparo, niveles de plataformeo...). Incluso entre las distintas plataformas, hubo ligeras diferencias de desarrollo.



1992

HEATED BARREL

✶ ARCADE ✶ TAD CORPORATION

Otra pequeña joya arcade que pasó más o menos desapercibida en nuestro país. Un juego de disparo con scroll lateral, para uno o dos jugadores (como en *Blood Bros*, un vaquero y un indio), en el que debíamos acabar con hordas de enemigos y un jefe final en cada nivel. El pixel art, la buena velocidad de juego y unos estereotipos bastante cómicos hicieron el resto.



1992

WILD WEST C.O.W. BOYS OF MOO MESA

✶ ARCADE ✶ KONAMI

Lo más parecido al soñado *Sunset Riders 2*, sólo que, en esta ocasión, con una licencia de dibujos animados que no se emitió en España. Un juego con un estilo visual "cartoon" más depurado, sprites más grandes y detallados, y un estilo de juego similar. No tuvo port doméstico.



1994

AN AMERICAN TAIL FIEVEL GOES WEST

✶ SNES - PC ✶ HUDSON SOFT

Basado en la película homónima, es una de las caras más "suaves" y bellas del salvaje Oeste. Estaba protagonizado por Fievel y, en él, aguardaban niveles 2D con saltos, disparos y scroll lateral. Podíamos evitar a los gatos o enfrentarnos a ellos con una pistola que no "mataba".



FAST DRAW SHOWDOWN

★ ARCADE - WII - PS3 ★ AMERICAN LASER GAMES

Uno de los últimos juegos de disparo sobre raíles con imagen real de la compañía que creó *Mad Dog McCree*. Se rodó en Old Tucson Studios, donde se han filmado muchos wésterns. Se centraba en los duelos de uno contra uno (aunque había uno contra dos), en los que debíamos desenfundar y ser más rápidos que los rivales. La recreativa se adaptó a Wii y PS3.



LETHAL ENFORCERS II

★ ARCADE - MEGA DRIVE - MEGA CD - PSX ★ KONAMI

Secuela que, en realidad, hizo las veces de precuela de *Lethal Enforcers*, el juego de disparo con pistola de luz en el que combatíamos al crimen organizado (con actores digitalizados). En esta ocasión, viajábamos al lejano Oeste, donde podíamos hacer uso de variadas armas y combatir contra centenares de enemigos, en todo tipo de localizaciones, a dobles.



THE LAST BOUNTY HUNTER

★ ARCADE - CD-I - 3DO - WII - PS3 ★ AMERICAN LASER G.

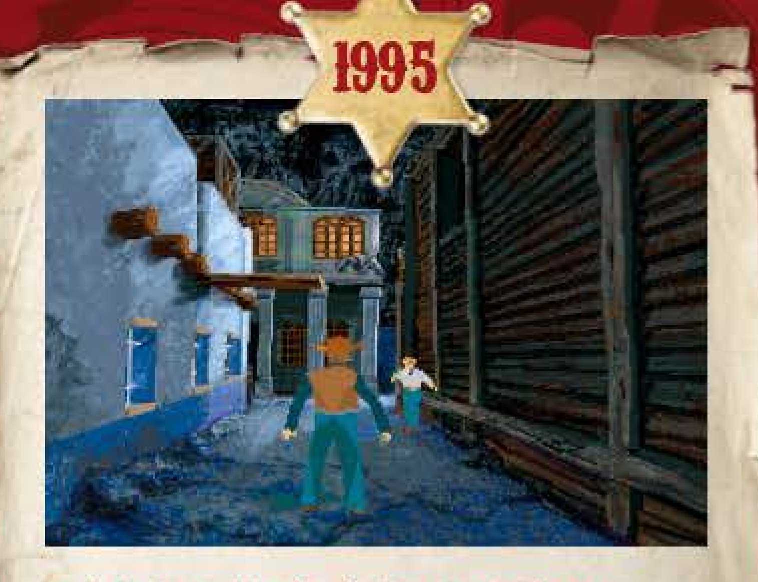
Viendo su fin cerca, American Laser Games tuvo un 1994 bastante ajetreado. Éste fue el último juego que adaptó a otros sistemas (CD-i, por ejemplo). Aquí, encarnábamos a un cazarrecompensas que debía ir abatiendo a forajidos, lo que nos reportaba dinero. Podíamos usar más armas, como pistolas con cargadores más grandes o una escopeta. Fue incluido en el recopilatorio de *Mad Dog McCree* de Wii.



WILD GUNS

★ SUPER NINTENDO ★ NATSUME

Lo más parecido a *Blood Bros* que se pudo jugar en Super Nintendo, incluido modo a dobles. Un título difícil donde los haya, con impresionantes jefes finales y un estilo artístico bellísimo, que ya ha sido puesto al día en PS4 y Switch, con nuevos personajes y otros extras. Al menos, podrás jugarlo sin dejarte un riñón: la versión PAL de SNES está muy cotizada.



ALONE IN THE DARK 3

★ PC - PC-98 ★ INFOGRAMES

Tras el éxito de las dos primeras aventuras de Edward Carnby, Infogrames cambió un poco el tono con esta tercera entrega, que nos llevaba a un pueblo del Oeste para investigar la extraña desaparición de un equipo de rodaje. En la zona nos esperaban una especie de cowboys zombis, capaces de disparar pistolas y fusiles de cerrojo. Nos quedamos sin él en consola...



LUCKY LUKE THE VIDEO GAME

★ SNES - MEGA DRIVE - CD-I - GAME BOY - GB COLOR - PLAYSTATION ★ INFOGRAMES

Uno de los personajes más conocidos del cómic franco-belga, obra de Morris, es este vaquero, que, por supuesto, ha tenido bastantes juegos a lo largo del tiempo. Éste en concreto recreó la estética del cómic a la perfección (en SNES). Aparte de las fases de acción y plataformas, otras tenían un logrado desarrollo "pseudo 3D" (montar a caballo, en canoa...).



BLOOD

★ PC ★ GT INTERACTIVE

Monolith Productions, los creadores del reciente *Sombras de Guerra* o la serie de shooters paranormales *F.E.A.R.*, comenzaron su andadura con este shooter de PC, en el que encarnábamos a una suerte de zombi de un vaquero dispuesto a vengarse del dios del mal de turno. Como su nombre adelantaba, había bastante gore y violencia. Muy pixelada, eso sí.



GUNMAN'S PROOF

★ SUPER FAMICOM ★ ASCII

De entre todos los juegos que llevamos, faltaba "algo": un clon de *The Legend of Zelda* ambientado en el Oeste. Pues existe, y se llama *Gunman's Proof*. Esta obra de Ascii salió sólo en Super Famicom, y nadie se atrevió a sacarlo de Japón porque apareció muy al final de la vida de SNES. Era parecido hasta en la interfaz, aunque también tenía personalidad, con un humor absurdo y un universo rico y original.



OUTLAWS

★ PC ★ LUCASARTS

Utilizó el motor gráfico Jedi Engine, empleado por primera vez en el primer *Dark Forces*. Nos ponía en la piel de un Marshal de los Estados Unidos retirado, con el objetivo de ajusticiar a los bandidos que mataron a su mujer y secuestraron a su hija. Junto con *Blood*, fue uno de los primeros shooters en abordar esta ambientación desde una perspectiva subjetiva.



SHOOTOUT AT OLD TUCSON

✶ ARCADE ✶ AMERICAN LASER GAMES

El último juego de American Laser Games, desarrollado con la tecnología de 3DO. Es el único juego de la compañía que no fue portado a otro sistema (se iba a adaptar a 3DO, pero nunca vio la luz). De nuevo, se trataba de un juego de disparo con pistolas de luz, pero con un presupuesto muchísimo más bajo, lo que se dejaba notar en prácticamente todo.



TIN STAR

✶ SNES ✶ SOFTWARE CREATIONS / NINTENDO

Otro juego de disparos en primera persona que podíamos jugar con el mando, el ratón de SNES y el Super Scope (el bazooka). El esquema de juego nos invitaba a superar niveles (llamados días) compuestos por distintas fases, desde un entrenamiento a fases de acción (en trenes, atracos a bancos...) o, incluso, duelos. El estilo "cartoon" lo hacía bastante amigable para los jugadores de menor edad.



SILVERLOAD

✶ PC - PLAYSTATION ✶ MILLENIUM INT. / PSYGNOSIS

Otra aventura gráfica... pero muy distinta. Aquí, había hombres lobo, vampiros, fantasmas... Debíamos rescatar a un niño separado de su padre por las fuerzas del mal que habitaban un poblado. Buscar objetos, interactuar y hablar con otros personajes es lo que nos esperaba, junto con toques gore y violencia. PlayStation tuvo su versión, pero sólo se lanzó en EE.UU.



WILD ARMS

✶ PLAYSTATION ✶ AGETEC

Coge las mecánicas clásicas de los juegos de rol nipones, añádeles un aspecto "mono", una ambientación del Oeste y algunas ideas propias, "et voilá", un clásico que sigue instalado en nuestros recuerdos. La peculiar mezcla de anime y música propia del wéstern ya adelantaba que era algo único (que, además, llegó traducido). Y lo fue: sus secuelas no lo superaron.



TENGAI MAKYO THE APOCALYPSE IV

✶ SATURN - PSP ✶ HUDSON SOFT

Un atípico J-RPG, con combates por turnos, puntos de vida y magia, que se ambientaba en una versión alternativa y anacrónica del Oeste, en la que tenían cabida motos, mechas gigantes... y muchas locuras más. De hecho, en nuestro equipo había indios, robots y más.



RISING ZAN

✶ PLAYSTATION ✶ UEP SYSTEMS / AGETEC

Fruto de la creatividad que reinó en PlayStation, nació esta ida de olla, que combinaba el Oeste americano con la cultura samurái japonesa, lo que nos permitía manejar a un cowboy capaz de disparar, combatir con katana y hacer combos con ambas armas. Su humor absurdo y su personalidad hicieron el resto.

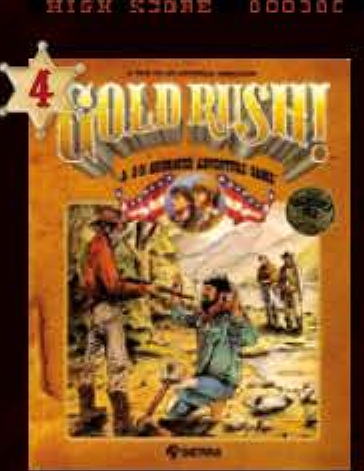
EL OESTE EN MICROORDENADORES DE 8 BITS

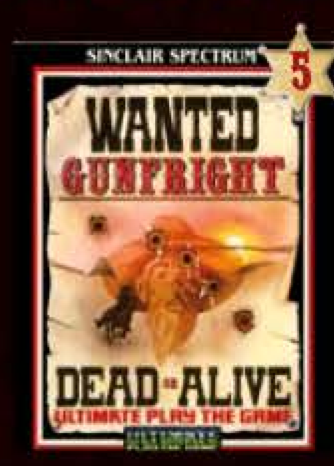
No sería justo acabar este artículo sin mencionar, ni de pasada, uno de los grandes pozos de petróleo jugable a la hora de recrear el lejano Oeste. Los microordenadores fueron fértiles a la hora de recrear esta ambientación desde todas las ópticas posibles, desde la simulación histórica con vocación educativa de *The Oregon Trail* (1) a la acción más lúdica de *High Noon* (2) u *Outl°aws* (3). Ya en la segunda mitad de la década los 80 hubo aventuras gráficas como *Gold Rush!* (4), pequeñas maravillas isométricas con el motor Filmation como *Gunfright* (5) o juegos de acción más elaborados, como *Kane* (6). Son sólo un puñado de nombres de una lista más amplia, de una época donde las limitaciones se superaban con creatividad.

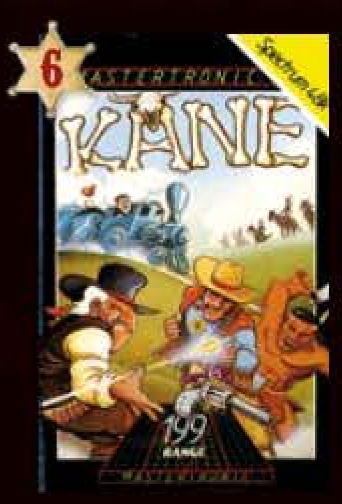












1. OREGON TRAIL 1971 (Microsoft Windows, Apple II, Commodore 64)
2. HIGH NOON 1984 (C64)
3. OUTLAWS 1985 (C64)
4. GOLD RUSH 1988 (Amiga, Atari ST, DOS, Mac)
5. GUNFRIGHT 1986 (ZX Spectrum, Amstrad, MSX)
6. KANE 1986 (C64. Amstrad CPC, ZX Spectrum, BBC Micro)

AÑO 2002 **COMPAÑÍA** Pyro Studios (Eidos) **FORMATOS** PS2, Xbox y PC

COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

EL DEBUT DE PYRO EN PS2 Y XBOX







Tras arrasar a nivel mundial en 1998 con *Commandos: Behind Enemy Lines* para PC (y el posterior *Beyond the Call of Duty*), los españoles Pyro Studios se lanzaron a la conquista de las consolas. *Commandos 2: Men of Courage* debutó primero en PC, concretamente en septiembre de 2001, pero, apenas un año después, lo haría en consolas, en la que sería la primera producción del estudio madrileño para PS2 y Xbox, de nuevo bajo el paraguas de Eidos Interactive. Había mucha expectación por ver cómo lograrían adaptar a consola un juego diseñado originalmente para PC, ya no sólo por el uso del mando en sustitución del teclado y el ratón, sino por el espinoso tema de la resolución de los gráficos, esencial en una saga que siempre destacó por el milimétrico detalle de sus escenarios prerrenderizados. Aunque se perdió algo de resolución con el salto del monitor a la pantalla del televisor, la experiencia fue plenamente satisfactoria, tal y como quedó reflejado en el análisis que le dedicamos en septiembre de 2002.

Del frente europeo, al Pacífico

Al igual que sus dos predecesores para PC, *Commandos 2: Men of Courage* nos permitía controlar a una serie de personajes dotados de diferentes habilidades y armamento, a lo largo de veintiún misiones en las que el equipo español volvió a dejar patente su amor por los clásicos del cine bélico. "Salvar al soldado Ryan", "Los cañones de Navarone", "El submarino" o "El puente sobre el río Kwai" inspiraron algunas de las misiones que llevaban al boina verde, el francotirador, el artificiero, la espía o el ladrón a diferentes escenarios del frente europeo y la campaña del Pacífico, en plena Segunda Guerra Mundial.

En lugar de ir a lo loco en plan arcade, la clave para triunfar en *Commandos 2* residía en estudiar bien los movimientos de unos enemigos dotados de una potente IA y en aprovechar las habilidades de cada personaje, incluidos el perro y la rata, para ir superando cada misión a nuestra manera. Había diferentes formas de completar los objetivos, como ya se enfatizó en la citada Hobby Consolas de septiembre de 2002. "No es necesario acabar las misiones de un modo concreto", mencionaba nuestro compañero Miguel Ángel Sánchez en su análisis. "¿Que no queremos matar a los guardias? Pues creamos confusión con los explosivos. ¿No queremos subir a una torre con el ratero? Pues limpiamos la zona con el francotirador y entramos por la puerta principal". Esa libertad de acción, unida a detalles geniales, como las misiones de bonus y un estupendo doblaje al castellano, acabaron por eclipsar algunos de los defectos del port para consolas, como la ralentización a la hora de cambiar la cámara del juego. La saga de Pyro Studios regresaría a PS2 y Xbox en 2006 con *Commandos: Strike Force*, aunque abandonando la vista isométrica y la estrategia por una mecánica de shooter subjetivo, a lo *Medal of Honor*. ■

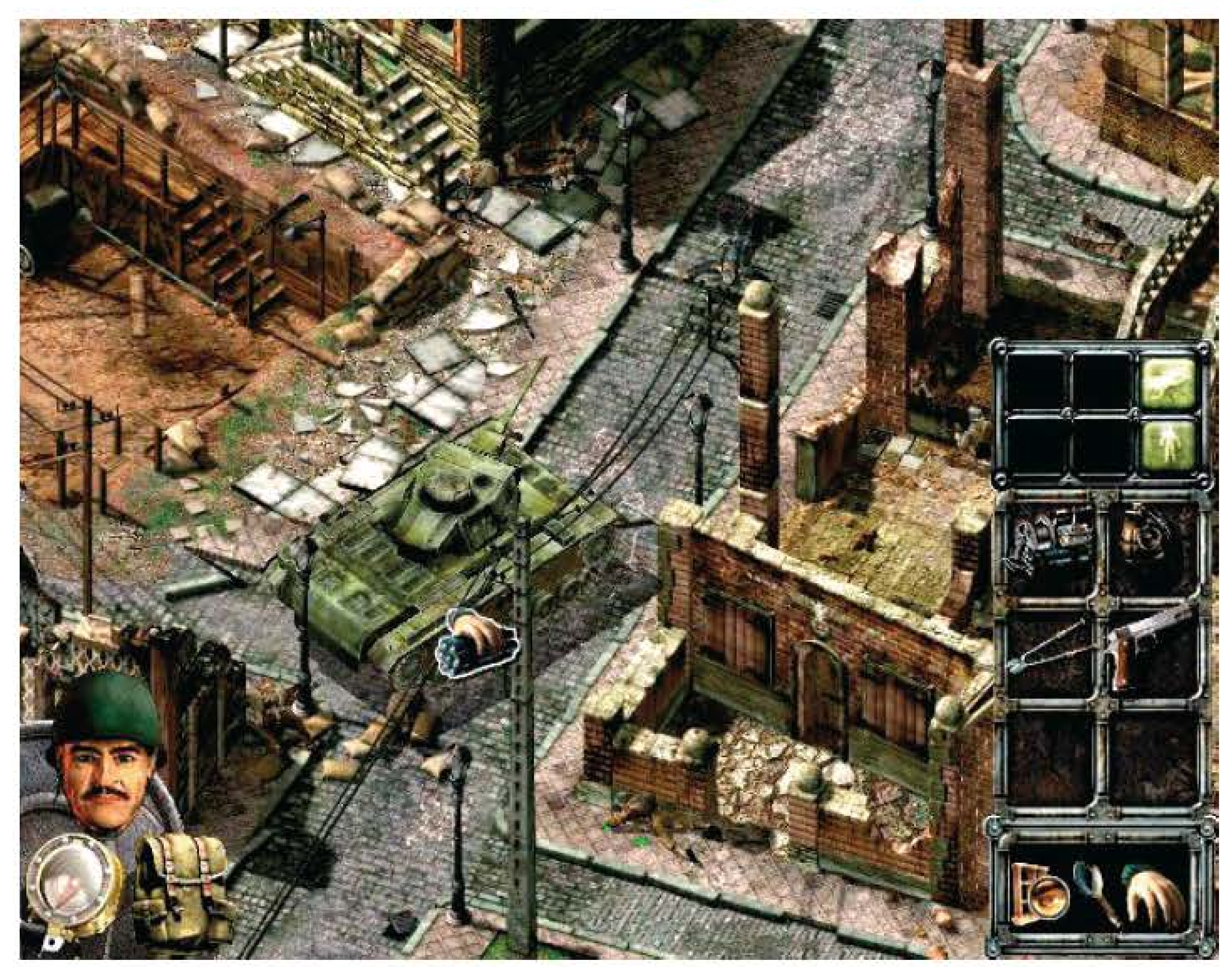
¿QUÉ PASÓ CON LA VERSIÓN PARA DREAMCAST?

En la primera nota de prensa que Eidos envió a los medios en octubre de 2000, se mencionaban las intenciones de lanzar *Commandos 2* no sólo en PC y PS2, sino también en Dreamcast. Por desgracia, la versión para la consola de Sega jamás llegó a ver la luz y sólo quedan algunos testimonios en forma de pantallas promocionales. Gonzo Suárez, el director y codiseñador de *Commandos*, resuelve el misterio dieciocho años después: "Se hizo una versión prototipo para PSOne, Mac y Dreamcast, pero desechamos lanzarlas, al ser mercados en clara decadencia, y nos centramos en PC y PS2".

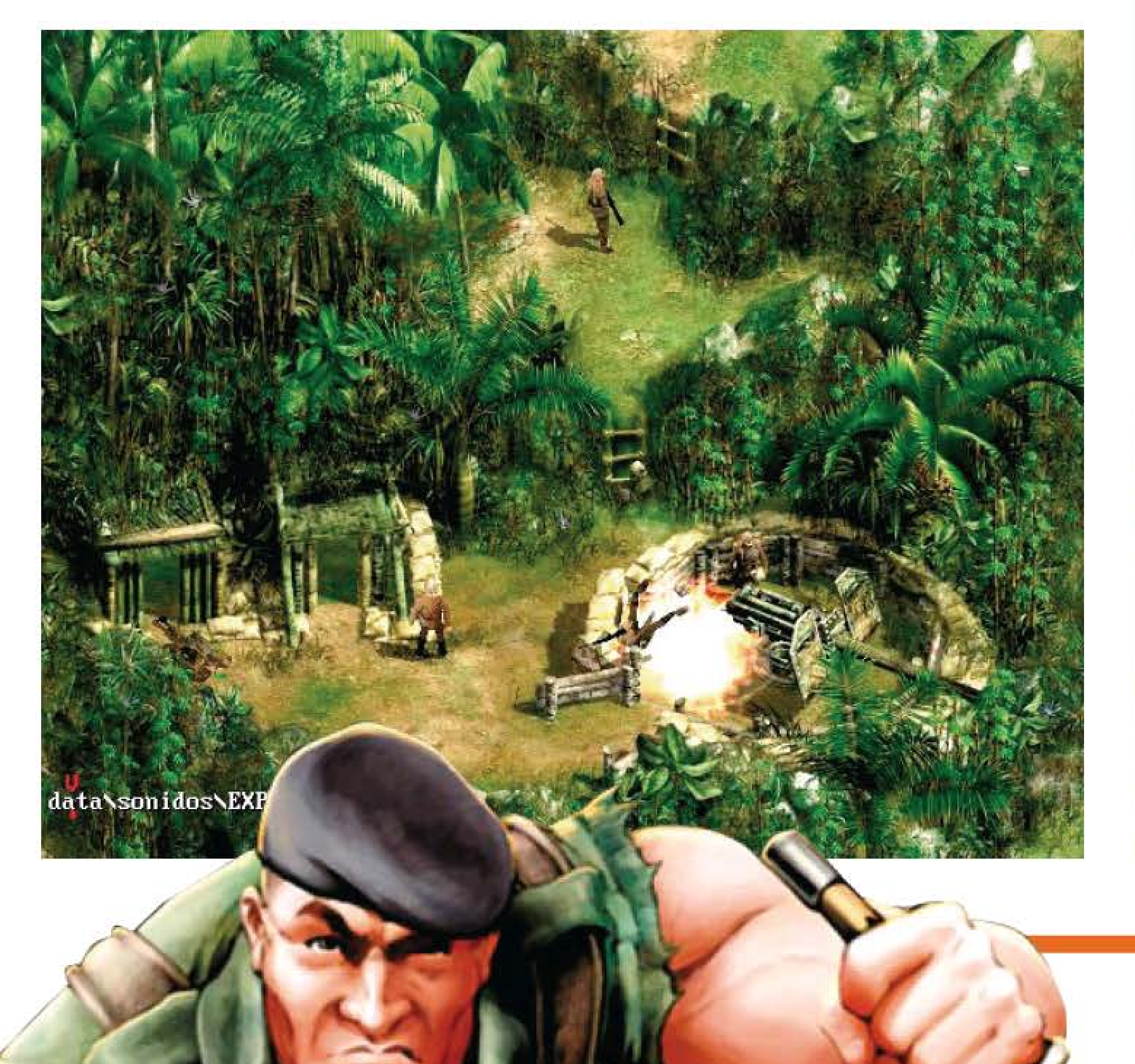




Por Bruno Sol @YeOldeNemesis



Los espectaculares escenarios de *Commandos 2* perdieron resolución al dar el salto del PC a las consolas (especialmente en PS2), pero, aun así, seguían enamorando por su alto grado de detalle.



ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 132 **AÑO** 2002



NOVEDADES PlayStation 2 - Xbox

LOS "DIEZ" DEL PATÍBULO TRABAJAN EN EQUIPO

COMMANDOS 2

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

lo peor

alternativas

GRÁFICOS	85
SONIDO	93
DURACIÓN	89
DIVERSIÓN	92
PUNTUACIÓN FINAL	92

valoración

EN SEPTIEMBRE DE 2002, Miguel A. Sánchez analizó las versiones de PS2 y Xbox. Aunque resaltó un par de defectos (la resolución de los escenarios y los tiempos de carga), el resto le encantó, tal y como quedó reflejado en un 92 de nota y su valoración final: "Se ha hecho de rogar, pero ha compensado de sobra la espera. Marca un antes y un después en el género de la estrategia para consolas, pues es capaz de enganchar incluso a los que no comulgan con este tipo de juegos. Realista, intenso y, sobre todo, original, el único 'pero' posible es que se podría haber mejorado más su nivel técnico, pero eso no impide que sea uno de los mejores juegos del momento. ¡Y, encima, español!".



COMMANDOS 2 DESEMBARCÓ EN PS2 Y XBOX EN 2002, JUSTO UN AÑO DESPUÉS DE SU DEBUT TRIUNFAL EN ORDENADORES











GONZO SUÁREZ
MADE IN SPAIN

De crear a un ratero castizo, a liderar el desarrollo del juego más exitoso de la historia del software español.

Podría haber seguido los pasos de su padre, el director de cine Gonzalo Suárez, pero el mítico ZX81 y una apuesta con Opera Soft acabaron por encarrilar a Gonzo Suárez hacia el desarrollo de videojuegos. Él mismo nos confirma la historia, que también podéis encontrar en el imprescindible "Ocho Quilates" de Jaume Esteve. Un comercial de Opera Soft vacilaba de que nadie había sido capaz de romper la protección de sus juegos, algo que llegó a los oídos de Gonzo, por entonces uno más de los parroquianos del mítico One Way Software de la madrileña calle Montera (el germen de la cadena de tiendas GAME). Gonzo lo logró en un fin de semana con el *Livingstone Supongo*, y acudió a las oficinas de Opera Soft para demostrarlo. Esto le abrió las puertas del estudio, donde firmó su primer juego: *Goody*. Aquel mismo año, programó otro título, el espectacular *Sol Negro*, un arcade inspirado en Lady Halcón. En 1989, llegaría *Mot*, la adaptación del cómic que Alfonso Azpiri (dibujo) y Nacho (guión) venían publicando en las páginas de El Pequeño País. El ritmo en Opera Soft era brutal, pero Gonzo recuerda con cariño aquella época por "la cercanía y lo fluido de los proyectos hechos casi en su totalidad por una persona. Hacías los gráficos, el código e incluso la carátula". Tras encadenar varios títulos que no llegaron al mercado (*Crazy Billiards*, *Arantxa Sánchez Vicario Tennis*), Gonzo acabó formando parte, casi una década después, de Pyro Studios, el equipo que crearía el juego más exitoso de la historia del software español.

Un éxito a nivel mundial

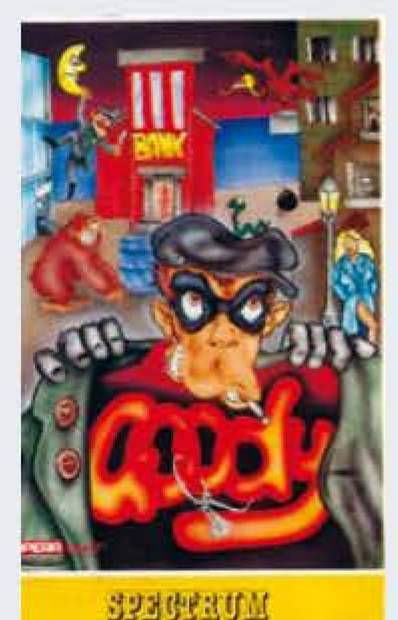
Commandos contó con un presupuesto de 900.000 euros, que quedaron reflejados en una calidad de producción jamás vista antes en un videojuego español. Gonzo ejerció de diseñador principal junto a Ignacio Pérez Dolset, volcando en el juego su amor por las películas de la Segunda Guerra Mundial. Tras trabajar en varias entregas más de la saga, Suárez abandonó Pyro Studios para formar su propia compañía, Arvirago, donde pondría en pie una ambiciosa producción llamada *The Lord of the Creatures*, en la que íbamos a poder invocar a diversas criaturas en un mundo de fantasía. Tras años de desarrollo, el proyecto acabaría siendo cancelado, debido a cambios en el equipo, a un coste financiero muy alto y a la evolución del sector, como comenta Gonzo: "Hubo que adaptarlo a un mercado que había cambiado al juego por entregas (DLC), lo que llevó a propuestas que eran inviables". Gonzo Suárez no volvió a desarrollar más videojuegos, aunque sigue en contacto con el sector, desde el Gamelab y la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas de España. ■

UNA APUESTA ABRIÓ A **GONZO** LAS PUERTAS DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

LOS JUEGOS DE GONZO

Descritos por él mismo

Gonzo Suárez tuvo la amabilidad de compartir con nosotros su experiencia a la hora de crear cada uno de estos juegos.





GOODY

1988

ZX - CPC - MSX PC - PCW

El primer videojuego y, en consecuencia, el más "entrañable". Y el que conjuntó el desarrollo con el aprendizaje.

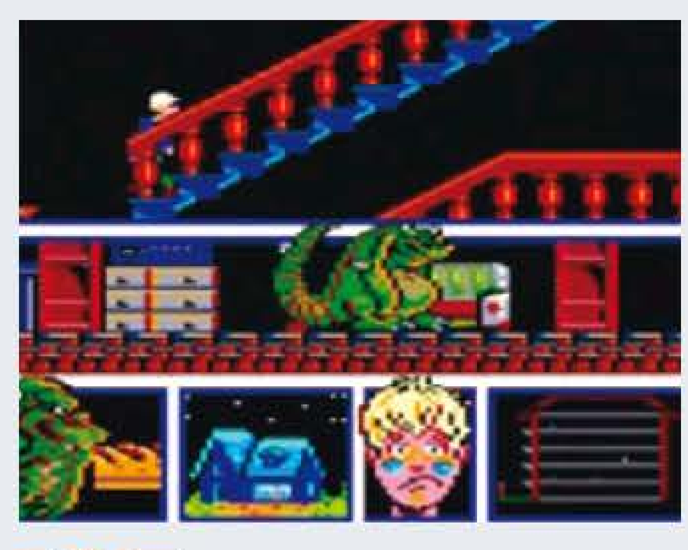


SOL NEGRO

1988

ZX - CPC - MSX - PC - Amiga - ST - PCW

Fue un juego con un valor tecnológico llamativo en la época (mérito del conjunto de Opera Soft), donde se dio cabida a dibujantes de cómic por primera vez (Juan Giménez).

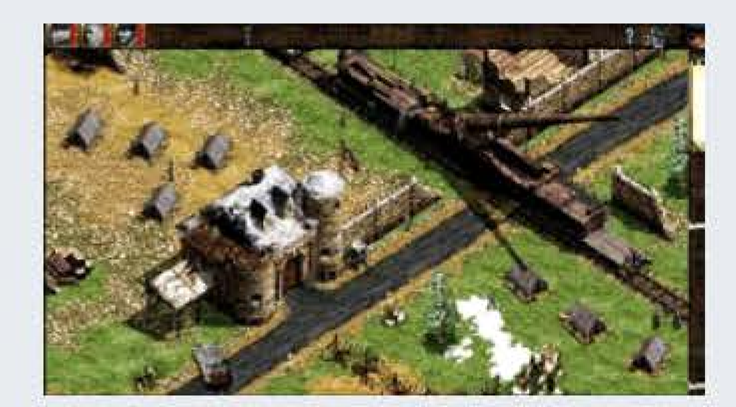


MOT

1989

ZX - CPC - MSX - C64 - PC - Amiga - ST - PCW

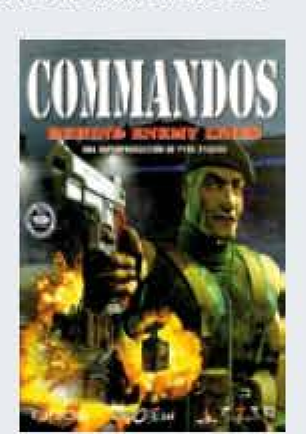
Maravillosa colaboración con José Antonio Morales y Alfonso Azpiri. Sin duda, fue un compendio muy estimulante.

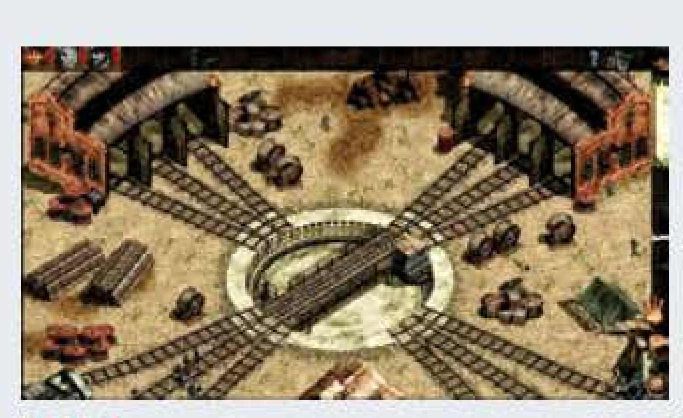


COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

1998 PC

Fue una gran producción que me permitió una libertad de diseño y de producción que nunca se repetiría. Y con la colaboración imprescindible de gente como Ignacio Pérez, Jorge Blanco y, en el equipo, Javier Arévalo y Jon Beltrán de Heredia. El valor orquestal en cierta precariedad económica, paradójicamente, lo hizo único.







COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

1999 PC

Fue un desarrollo tranquilo, en el que aproveché para hacer crecer el equipo para *Commandos 2*. Ya el presupuesto era más holgado, y nadie dudaba de que el juego fuese jugable. Era el primer *Commandos* expandido con nuevos elementos. Fue un error venderlo como un juego independiente del original.





COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

2002 PS2 - Xbox - PC



A pesar de ser una secuela, es un juego de diseño nuevo, mucho más "sandbox". Aquí sí se notaron las presiones de Eidos, porque *Commandos* era un producto principal. Mucho más equipo y demasiado tiempo de desarrollo.



THE LORD OF THE CREATURES

Cancelado

En un principio, Jon Beltrán asumió la dirección del equipo. Yo me centré en la dirección de arte y el diseño del juego. A los dos años, Jon dejó el proyecto, obligándome a asumir la dirección (a disgusto). Fue un desarrollo tortuoso, entre dificultades de equipo y financieras. El juego es, quizás, mi preferido, a pesar de todo.



"Este mes, hemos sufrido por aquí el azote del tifón Jebi, que, como veis, ha arrancado del edificio de Nintendo la gran N, además de llevarse una página de esta sección. El próximo mes, volveremos a la normalidad."

Yen

Yen te responde

Dudas de un seguidor sin revistas

Saludos, Yen el sabio. Soy un gran seguidor de la revista desde hace mucho tiempo, aunque no recuerdo exactamente desde qué número, ya que mi madre me tiró toda mi colección de revistas (espero que puedas perdonarla). Tengo un par de preguntas. A ver si puedes contestármelas:

- **He visto un vídeo con la jugabilidad del próximo título de CD Projekt, *Cyberpunk 2077*, y debo decir que me ha roto todos los esquemas. ¿Sabes si llegará a esta generación de consolas o tendremos que esperar a la siguiente? ¿Tendremos opción de usar una perspectiva en tercera persona para jugarlo? ¿Conoces la fecha de salida?**

Saludos. ¡Qué manía tienen las madres de tirarnos todo!, ¿verdad? Bueno, te diré que yo a una madre se lo perdono todo, pero, en tu caso, le pondría una penitencia, que sería recuperarme todos los números que ha desperdiciado. Bueno, no me enrollo más, así que vamos con tus dudas. La verdad es que el gameplay de 48 minutos de la presentación de *Cyberpunk 2077* ha sido espectacular y, en mi caso, debo añadir que ha superado todas las expectativas que me había creado sobre él. Según declaraciones de CD Projekt RED, el juego sí que va a llegar a la presente generación de consolas. De hecho, han comentado que llevan optimizándolo desde el principio de su desarrollo para que funcione bien en cualquier plataforma, aunque debo advertirte que recibirá una buena ración de recortes gráficos respecto a la demo que hemos visto. Ten en cuenta que, para esta presentación, se usó un ordenador bastante potente, valorado en unos 2000 €, que contaba con componentes tan relevantes como una tarjeta gráfica 1080ti de Nvidia, que tiene un coste de unos 700 € y que es muy superior a las consolas actuales.



Cyberpunk 2077. Es un futurista título de acción y rol, obra de CD Projekt, que a su vez se basa en un juego de rol de culto titulado "Cyberpunk 2020", creado por Mike Pondsmith.



Ghost Recon Wildland. Incluye una misión gratuita descargable en la que tendremos que colaborar con Sam Fisher, protagonista de *Splinter Cell*.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué hay del servicio online para Switch?

- Llevo leyendo noticias sobre la llegada del próximo servicio online de Nintendo y hay una cuestión que me inquieta. Hasta ahora, he podido jugar a *Fortnite* sin tener que pagar ninguna cuota en mi Nintendo Switch, pero, ¿podré seguir jugando sin pagar? ¿O, por el contrario, estaré obligado a pagar para poder jugar con él? ¿Qué tipos de suscripción hay? Gracias

Tranquilo, que vas a poder seguir jugando a *Fortnite* sin tener que estar suscrito al servicio online de Nintendo. Eso sí, si quieres hacer uso del modo online de títulos como *Splatoon 2* o *Mario Kart 8 Deluxe*, no vas a tener más remedio que pasar por caja. Los precios de los planes de suscripción son los siguientes: 3,99 € el mensual, 7,99 € el trimestral o 19,99 € el anual, además del plan familiar, que, por 34,99 € anuales, permite el uso de hasta ocho Switch. Como ves, vas a tener opciones.

Manuel A. Miranda Romero



¡HABLA CON YEN!

telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



The House of the Dead: Scarlet Dawn. Este shooter sobre raíles de Sega hace uso de la tecnología de Unreal 4, lo que facilita un futuro port a otros sistemas.

Hay algunas voces que sugieren que el juego también podría llegar a la próxima generación de consolas (PS5, Xbox Scarlett), pero, por el momento, son sólo eso, rumores sin ninguna base ni confirmación, así que ya veremos qué sucede mas adelante.

Sobre el uso de la perspectiva en tercera persona, está totalmente descartada y, aunque como vimos en el video sí contaremos con una perspectiva en tercera persona para nuestro personaje en determinadas acciones (como al conducir), el juego está pensado para jugarse completamente en primera persona. En CD Projekt son conscientes de que esta perspectiva no es del agrado de todo el mundo, y han recibido numerosas quejas sobre este hecho, pero están totalmente decididos y no van a cambiar de idea.

Por último, no hay fecha de lanzamiento por el momento, pero mucho me temo que tendremos que esperar, como poco, hasta finales de 2019 o principios de 2020 para ver el juego en las tiendas, así que toca armarnos de paciencia. Roma no se hizo en un día.

Cambiando de género, me gustaría saber si hay alguna noticia sobre *Splinter Cell*. Es que llevamos ya mucho tiempo sin una nueva aventura de Sam Fisher y estoy impaciente...
Concretamente, desde 2013. Y es que, desde que se publicó *Blacklist*, sólo hemos tenido noticias de Sam a través de una misión descargable gratuita de *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands*. Lamentablemente, los fans de la saga hemos recibido un jarro de agua fría recientemente por parte de Yves Guillemot, director general de Ubisoft, quien ha comentado en una entrevista para Gamespot que, aunque algún día veremos una nueva entrega de *Splinter Cell*, no la esperemos a corto plazo. Toca armarse también de paciencia para que Sam Fisher regrese pronto y cubra el vacío que ha dejado Snake.

Gracias a tu sección, conocí un nuevo título de *The House of the Dead*, llamado *Scarlet Dawn*. ¿Hay opciones de que llegue a PS4 o PC?
Muy probablemente, aunque, por el momento, sólo está confirmado para los salones recreativos. *Scarlet Dawn* está programado con Unreal Engine 4, lo que haría muy fácil un potencial port para cualquier sistema que cuente con soporte para este motor, como es el caso de PlayStation 4 o PC. Por mi parte, y como ya he comentado alguna vez, creo que este tipo de juegos serían ideales para disfrutar en realidad virtualm así que a ver si Sega se anima y nos regala una versión basada en esa tecnología.

Para acabar: ¿*Black Ops IIII* o *Battlefield V*? Gracias por todo.
Actualmente no puedo decidirme por ninguno, ni siquiera basándome en las betas que se han ido publicando, que no paran de evolucionar. Me atrae más *Battlefield V* por su ambientación basada en la Segunda Guerra Mundial, pero, en lo jugable, no puedo darte todavía un juicio de valor. Lo siento.

José Carlos Ramírez

Battlefield V. Ha sufrido una gran polémica debido al papel de la mujer en el juego, pues las malas lenguas dicen que no combatieron en la II Guerra Mundial, cuando sí lo hicieron.



CD PROJEKT HA MOSTRADO UN TRÁILER DE DE 48 MINUTOS DE CYBERPUNK 2077 QUE NOS HA DEJADO CON LA BOCA, LITERALMENTE, ABIERTA

VUESTRA OPINIÓN



Aluvión de portátiles

Miguel Ángel Terrón

Últimamente, estoy asombrado de la cantidad de nuevos sistemas portátiles que surgen de la nada. En la mayoría de casos, estos dispositivos suelen ser de baja calidad y recurren a publicidad engañosa para llamar la atención, como ilustraciones que no tienen que ver con el producto o juegos que son inalcanzables para estos sistemas. Estas "consolas" (si se las puede denominar así) suelen estar llenas de juegos clásicos que se alimentan de emuladores que, en la mayoría de ocasiones, no funcionan correctamente. Pero, de entre toda esta chapuza, he tenido la ocasión de probar algunos productos que realmente son dignos de mencionar y que rara vez veo por estas páginas, a excepción de alguna reseña de Yen. Es por eso que, desde aquí, propongo que se haga algún seguimiento a estos dispositivos, para mantenernos informados y por si alguno de nosotros decide adquirir algunas de estas consolas, para que no nos den gato por liebre.

YEN

Queda anotada tu proposición, y te aseguro que se tendrá en cuenta, aunque ya te adelanto que es realmente difícil hablar de estas consolas "sui géneris", pues es casi imposible que las compañías responsables de su desarrollo se dignen ceder algún dispositivo para su análisis. Aun así, se intentará.

VUESTRA OPINIÓN



No a la remasterización

Álex Durán Bravo

***The Last of Us, Shadow of the Colossus* y la trilogía de *Uncharted* son sólo algunas de las remasterizaciones que se han publicado en PS4 en lo que llevamos de generación. Creo que es momento de decir basta ya de remasterizaciones y obligar a las compañías a apostar por desarrollos totalmente nuevos y originales, en vez de apelar a los sentimientos para recaudar dinero rápido con el mínimo esfuerzo. ¿Por qué, en lugar de hacer una remasterización de un juego, Sony no apuesta por implementar en PS4 la retrocompatibilidad? La respuesta es muy sencilla: no le conviene invertir tiempo y recursos en hacer posible que juegues a los títulos que ya posees, obligándote a pasar una vez más por caja. Esta situación se terminaría si nos pusiéramos de acuerdo los usuarios y no apoyásemos este tipo de prácticas. Así nos iría mejor.**

YEN

No estoy de acuerdo contigo, aunque entiendo en parte tu queja, sobre todo por el tema de la retrocompatibilidad. Pero párate un momento a pensar: ¿qué hay de aquellos usuarios que querían disfrutar de *Shadow of the Colossus*, por ejemplo, pero no pudieron por no tener una PS2 en el ya lejano 2006? Las remasterizaciones no sólo tienen como objetivo mejorar el juego original, sino que también se realizan pensando en aquellas personas que no han podido disfrutar del título en cuestión por la razón que sea. Es un punto de vista diferente, pero igual de válido.

» Dudas para el ejército de un solo hombre

¡Hola, chicos! Me gustaría comenzar dándoos la enhorabuena por la revista, la cual sigo desde hace muchos años. Soy un usuario de todo tipo de consolas, además del PC, así que voy a plantearos preguntas de varias plataformas. Espero que podáis ayudarme:

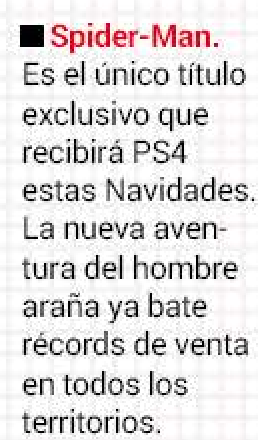
Quiero dar el salto a PS4 Pro, ya no sólo por el tema de la potencia, sino porque tengo PS VR y creo que funcionará mejor en ella. Actualmente, poseo una PS4 Fat, de las primeras que salieron. ¿Sabes si va a salir algún pack relevante con la consola a corto plazo? ¿Y hay planificada alguna bajada de precio?

Sniff, sniff, qué ingrato es a veces mi trabajo, y que manía tenéis de hacer preguntas en plural. ¡Que sólo estoy yo para contestar vuestras dudas! Así que dejad de invocar a la tropa de la revista, porque ellos no os van a responder. Bueno, a pesar de mi "enfado", y para que veas que no soy rencoroso, voy a ayudarte.

Efectivamente, creo que aciertas con el cambio, ya que PS VR funciona mejor en PS4 Pro, gracias a su potencia. Para cuando leas estas líneas, estará a la venta el pack de PS4 Pro que incluye *Spider-Man* y que, a corto plazo, creo que es, a mi modo de ver, el pack más apetecible. Poco después, tendrás alguna opción más, como PS4 Pro con *FIFA 19* y, muy probablemente, PS4 Pro con *Black Ops IIII*, aunque este último no está oficialmente anunciado. También deberías tener en cuenta que muchas grandes superficies, conforme se acerque la época navideña, irán creando sus propios packs, así que es cuestión de que esperes un poco si no te atrae ninguna alternativa y te decidas por la que más llame tu atención. Sobre una futura bajada de precio, por ahora no está contemplada, aunque yo no descartaría que hubiera alguna puntualmente durante la próxima campaña de Navidad, sobre todo en el Black Friday, así que tú decides cuál es el momento idóneo para dar el salto.



Beat Saber. Es un juego musical para realidad virtual en el que tendrás que golpear rítmicamente los cubos que vienen hacia tu posición.





Spider-Man. Es el único título exclusivo que recibirá PS4 estas Navidades. La nueva aventura del hombre araña ya bate récords de venta en todos los territorios.

He probado en casa de un amigo, para PC y Oculus Rift, un juego musical en el que hay que golpear con espadas láser unas cajas. ¿Sabes decirme qué juego es? ¿Y está o estará disponible para PlayStation VR?

Por la descripción que haces, creo que te refieres a *Beat Saber*, un juego creado por el estudio Hyperbolic Magnetism y que es uno de los títulos más adictivos que existen para realidad virtual. Como bien comentas, la finalidad es "cortar" rítmicamente los cubos que vienen hacia ti, en la dirección y el color con los que están marcados, ayudado por dos sables láser. Aunque actualmente el juego sólo está disponible para PC (tanto en Oculus Rift como en HTC Vive), sí está prevista una versión para PlayStation VR antes de que finalice este año, pero, por el momento, no hay una fecha definitiva. Seguro que, en cuanto se publique, lo podrás ver comentado en las páginas de la revista.

Tengo una Xbox One X y estoy algo decepcionado con sus exclusivos. ¿Crees que Microsoft guarda algún lanzamiento exclusivo sorpresa para Navidad? Es que creo que el único título de estas características es *Forza Horizon 4*. Corrígeme si me equivoco, por favor.

KONAMI HA APOSTADO ACTUALMENTE POR TRABAJAR PARA TELÉFONOS MÓVILES, DEBIDO, EN PARTE, AL BAJO COSTE DEL DESARROLLO

Pues no puedo corregirte porque estás totalmente en lo cierto. El único título exclusivo para Xbox One estas navidades es *Forza Horizon 4,* que estará a la venta poco después de que leas estas páginas, concretamente el 2 de octubre, y no se espera ningún lanzamiento más por parte de Microsoft en el periodo navideño. Si te sirve de consuelo, PS4 sólo va a recibir *Spider-Man* (que ya está a la venta), ya que el resto de lanzamientos se han movido a 2019 (o se han lanzado ya). Aun así, no deberías estar decepcionado, ya que hay grandes títulos previstos para los próximos meses, como *Red Dead Redemption II, Shadow of the Tomb Raider* (ya disponible) o *Assassin's Creed Odyssey,* que seguro que tendrán una calidad asombrosa gracias a la potencia de Xbox One X y harán que olvides pronto las exclusividades.

Una última pregunta. ¿Qué ocurre en Konami? No presentan nada nuevo más allá de la entrega anual de *PES* o algún título nuevo de alguna saga menor, además de juegos como *Metal Gear Survive*, que creo están siendo un absoluto fracaso. ¿Crees que resurgirá en algún momento? Muchas gracias.

El tema de Konami es algo complejo, pero, supuestamente, ha abandonado el desarrollo de videojuegos para las consolas tradicionales, a excepción de las entregas anuales de sus sagas deportivas (como *PES* o *Jikkyou Powerful Pro Baseball*) y algún título puntual, como el reciente *Zone of the Enders: The 2nd Runner - Mars.* En su lugar, ha apostado por desarrollar títulos para teléfonos móviles, que gozan de gran popularidad en Japón, con una inversión y unos costes mínimos. Además, está potenciando otras áreas de negocio, como, por ejemplo, su cadena de gimnasios, que es un éxito en el país nipón. Por desgracia, sólo ellos pueden contestar a la pregunta de si resurgirán en algún momento, ya que depende de ellos mismos el recuperar el ritmo en el área de videojuegos, algo que, por otra parte, no debería suponerles ningún problema, ya que poseen una de las carteras de licencias más solicitadas. Te recomiendo que le eches un ojo al artículo sobre Konami que se publicó en la sección retro del número 320 de la revista, porque seguro que te aclarará muchas dudas de la situación actual de la compañía.

Carlos Segura Xisco



Zone of the Enders: The 2nd Runner - Mars. Es una remasterización del juego de mechas desarrollado originalmente para PS2 por Kojima, que, esta vez, cuenta con soporte para la realidad virtual. Ya está a la venta en PS4 y PC.

Una última pregunta sobre la fantasía final

Hola, Yen. No sé desde qué revista os sigo, pero creo que empecé por 1997. Os doy la enhorabuena por el trabajo que hacéis y que nosotros no podemos ver. Mi duda es referente a Final Fantasy XV...

¿Crees que va a aparecer más contenido que lo expanda, dedicado a Ardyn, Luna, Ravus, etc.? Es que estoy pensando en comprar el pase de temporada. Muchas gracias.

Estás de enhorabuena, porque *FFXV* recibirá tres episodios nuevos. El primero, "The Conflict of the Sage", se centrará en el resentido Ardin y llegará a principios de 2019. Además, habrá un capítulo alternativo dedicado a Aranea, llamado "The Beginning of the End". El segundo episodio será "The Choice of Freedom", se centrará en Luna y llegará en primavera. También en ese período, aterrizará el tercer episodio, "The Final Strike", protagonizado por Noctis. Yo me haría con ese pase de temporada sin dudarlo.

Pablo Gracia

VUESTRA OPINIÓN

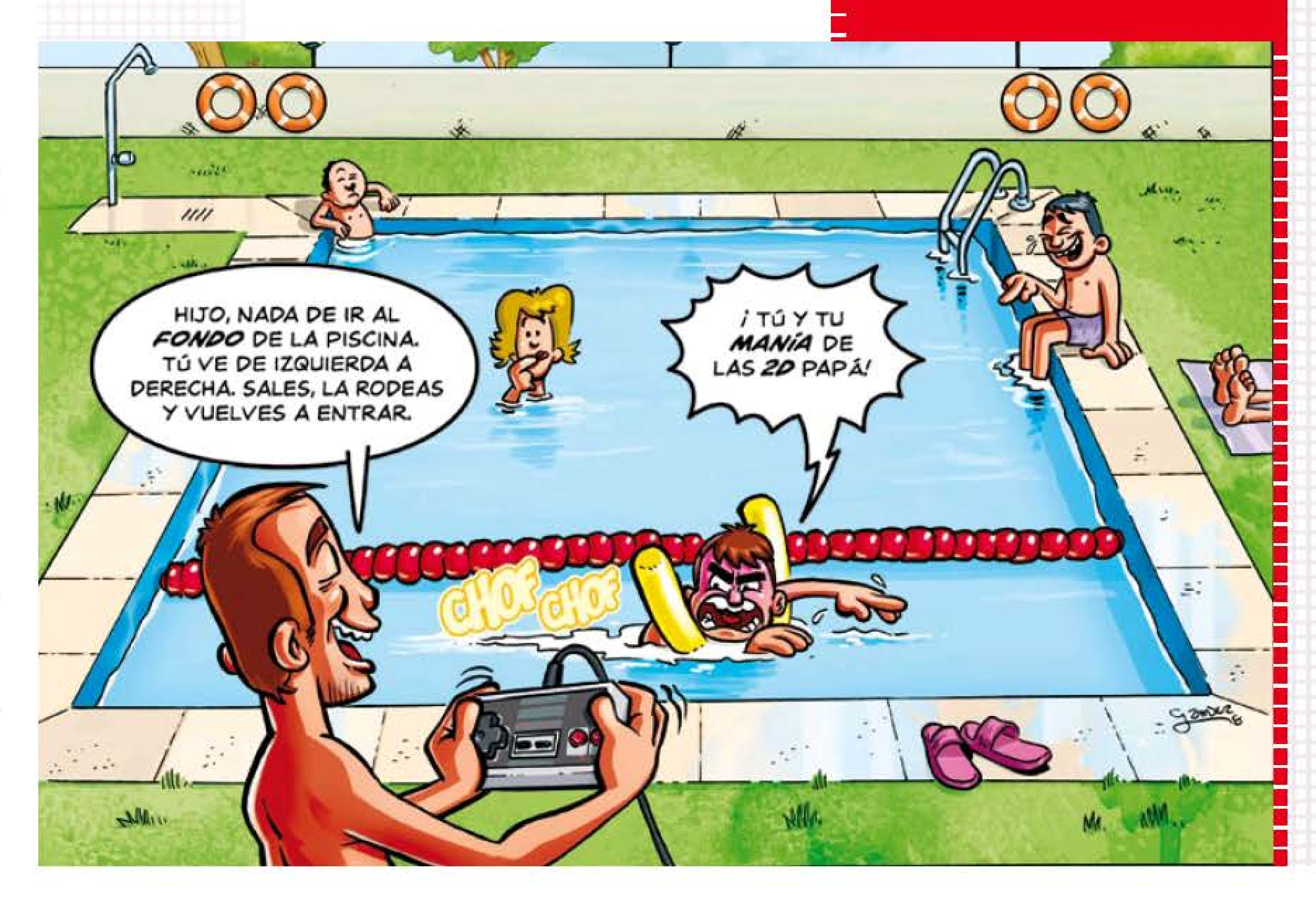
Apurando las vacaciones

Carlos Mediero

Me encuentro apurando los últimos días de vacaciones y, leyendo el periódico a diario en la piscina, selecciono como siempre los artículos de opinión, alguna que otra noticia en profundidad, etc. Y resulta que me he dado cuenta de que tengo que hacer lo propio con mi colección de juegos. Unos 180 títulos en PS4, cerca de 200 en Xbox One, unos 40 en Wii U y la veintena de Nintendo DS ¡Uff! Aparte de la reflexión de que, en estos tiempos de información masiva y posibilidades, es necesario saber seleccionar, percibo que el 80% de mi lista consiste en títulos 2D de jugabilidad tradicional, con alguna honrosa excepción tridimensional como *Xenoblade Chronicles X* o *Wave Race*. ¿Será que me ataca la nostalgia? ¿O quizás sea que, con los años, soy capaz de distinguir la calidad y el reto de antaño frente a los paseos interactivos que son los juegos actuales?

YEN

Pues creo que te ataca la nostalgia, porque, en mi opinión, los juegos actuales quedan muy lejos de ser paseos interactivos. Y, si no, prueba *God of War* en el nivel más exigente y luego me cuentas...



■ 12 DE OCTUBRE ■ TREYARCH (ACTIVISION) ■ SHOOTER

Call of Duty Black Ops IIII



■ Por Alejandro Alcolea @Lherot

EN BUSCA DEL MULTIJUGADOR TOTAL

Un año más, es el momento de dar la bienvenida a la nueva entrega de *Call of Duty*. Esta vez, le vuelve a tocar al estudio Treyarch demostrar que tiene tomado el pulso a la saga, y lo hará con el primer juego sin campaña, pero con el popular modo battle royale.

Desarrollar un *Call of Duty* sin campaña parece un movimiento extraño, pero, visto el contenido, podemos estar tranquilos. Y es que habrá tres modos de juego muy diferentes, que prometen darnos meses de diversión. El que más llama la atención, a priori, es Blackout, la adaptación de las mecánicas de los battle royale, como *Fortnite* o *PlayerUnknown's Battlegrounds*, a un *Call of Duty*. La jugabilidad tomará buena nota del juego de PUBG Corp. Por un lado, contará con gestión de inventario, diferentes ampliaciones para las armas, las mecánicas de abrir-cerrar puertas, el saqueo de los enemigos y la nube eléctrica que irá reduciendo el tamaño del mapa. Por otro lado, estará la jugabilidad fluida clásica de los *Call of Duty*, con un control muy pulido y suave. Habrá vehículos y, además, el mapa será una celebración de la saga, con los mejores escenarios de todos los *Black Ops* fusionados para dar forma a la ubicación más grande vista en un *CoD*.

Por otro lado, tendremos el clásico modo zombi que introdujo Treyarch en *World at War*. La narrativa será muy importante y llevará a un grupo de cuatro héroes a diferentes períodos históricos, como un viaje en el Titanic o un coliseo en el siglo IX, mientras buscan una reliquia que pueda asegurar el destino de la humanidad. No faltarán a su cita las armas místicas y otra "campaña" en la que tendremos que utilizar héroes diferentes que deberán sacar a la luz los misteriosos experimentos que se realizan en la prisión de Alcatraz.

Especialistas en acción

Eso sí, no sería un *Call of Duty* sin su ración de multijugador competitivo por equipos. Antes de nada, no habrá doble salto ni podremos correr por las paredes, ya que Treyarch quiere que la acción sea más táctica. No por ello encontraremos pocas novedades, pues el equipo se ha inspirado en *Overwatch* y tendremos diez personajes diferentes. Cada uno tendrá habilidades únicas, y su "historia", que se irá contando a lo largo de las partidas online, aportará una pizca de narrativa al que promete ser el multi competitivo más frenético, táctico y completo de la saga, que cumple en 2018 quince añitos. ¿Desbancará a *Fortnite*? ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Pese a no tener campaña, podemos estar ante el *Call of Duty* más completo, gracias a la variedad de modos y a las habilidades de los héroes.



LOS HÉROES DE OTRAS ENTREGAS VOLVERÁN PARA DAR GUERRA EN EL CAMPO DE BATALLA ONLINE

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Kain82
"Me ha gustado mucho y es lo que necesitaba este juego. Los battle royale necesitaban una buena jugabilidad, como la de Call of Duty."

WEB CPD98
"Sin ser un desastre, no me ha llamado la atención. Me ha hecho gracia ver Nuketown, pero estaría mejor ese mapa, sólo con regeneración."

@morttal1
"Tiene pintaza: no lo vamos a negar. Unido al pedazo de multijugador que jugué en la beta, más los zombis, se avecina un "pepino"."



Cada héroe tendrá su habilidad especial. Tardará en recargarse, pero, si la usamos bien y jugamos en equipo, podrá definir una ronda.

El modo zombi, con sus tres "campañas" y sus ocho personajes, será el que aporte el grano de "narrativa" a esta entrega.







En Blackout, no podremos ir a lo loco. Es un modo realmente táctico y nos obligará a comunicarnos con el escuadrón.

LAS CLAVES

1 BLACKOUT. Parecido a *PUBG*, pero con la jugabilidad dinámica y suave de *Call of Duty*. Un soplo de aire fresco que le vendrá genial a la saga.

2 ZOMBIS. Será lo más parecido a una campaña que encontraremos. Habrá que encontrar una reliquia para salvar a la humanidad.

3 ONLINE CLÁSICO. Si no os llaman los otros modos, siempre quedarán los clásicos, que, con el buen hacer de Treyarch, serán la bomba.



Habrá dos novedades interesantes en el concepto de *Call of Duty*: vehículos y fuego amigo. Mucho ojo con esto último, si no queremos freír a un compañero.



■ 5 DE OCTUBRE ■ UBISOFT QUEBEC ■ ROL

Assassin's Creed Odyssey



■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

GRECIA, NUEVO PAÍS DE LA "ZONA CREDO"

Menos de un año después de maravillarnos con la reinvención de *Assassin's Creed*, Ubisoft vuelve a la carga con otra entrega ambientada en la Grecia clásica, en el año 431 a.C.

La compañía gala vuelve a las andadas de la anualidad, pero por poco tiempo, pues ya ha adelantado que no habrá nueva entrega en 2019. *Odyssey* recuerda sobremanera a *Origins*, innegablemente, pero es de justicia decir que incluirá novedades de peso.

El cambio más obvio es la ambientación en las islas griegas, que, por la necesidad de conectarlas, supondrá retomar la exploración marítima y las batallas navales de *Black Flag* o *Rogue*. Así, viviremos la Guerra del Peloponeso y coincidiremos con personajes históricos como Sócrates, Pericles o Hipócrates. El otro cambio clave es que, más que una aventura de mundo abierto, será un RPG. Podremos elegir entre dos personajes, los hermanos espartanos Alexios y Kassandra, que descenderán del mismísimo Leónidas. El desarrollo será el mismo para ambos, pero podremos influir en él en las más de treinta horas de diálogos que habrá. Gracias a un nuevo sistema de decisiones e interacciones, podremos elegir entre diferentes respuestas al hablar con otros personajes, lo que se traducirá en varios finales. Podremos perdonar vidas o asesinar, mentir o decir la verdad...

Ajustes como los de Tsipras

La jugabilidad presentará también numerosos ajustes respecto a *Origins*. Para aprovechar la ambientación con los ejércitos de Atenas y Esparta, las batallas serán multitudinarias y, al no tener escudo, será clave esquivar y contraatacar. Además, se han unificado los tipos de arco y habrá ciertos toques de fantasía, como una habilidad que permitirá arrojar una lanza a un enemigo y "teletransportarse". También se ha potenciado la importancia de las subidas de nivel, mediante la necesidad de equiparse protecciones para cabeza, cuerpo, brazos y piernas. Asimismo, los "phylakes" que nos perseguían en el Nilo han sido sustituidos por unos mercenarios con personalidad, a lo *Sombras de Mordor*.

El pase de temporada añadirá dos arcos narrativos (*El legado de la primera hoja oculta* y *El destino de la Atlántida*), cada uno compuesto por tres episodios que se publicarán cada seis semanas. Además, dará acceso a *Assassin's Creed III Remastered*. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Recuerda a *Origins*, pero también es más ambicioso, con su tono rolero, sus barcos, sus batallas a gran escala...



RECUERDA A ORIGINS, PERO ES DE JUSTICIA DECIR QUE INCLUIRÁ NOVEDADES DE PESO: DECISIONES, BARCOS, COMBATE RETOCADO...

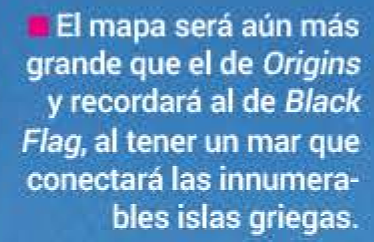
¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB OzeSnake
"Octubre va a ser un mes muy fastidiado para las relaciones personales: Forza Horizon 4, Red Dead Redemption II, Soul Calibur, Assassin's Creed..."

WEB Rafaaragon7
"Aunque se empeñen en taparlo, es lo mismo que Origins, pero ambientado en Grecia. Ubisoft sigue siendo muy continuista con sus licencias."

WEB Gatosarraceno
"¿Tendrá algo que ver que no vaya a haber nueva entrega de Assassin's Creed en 2019 con la nueva generación de consolas? Ahí lo dejo."

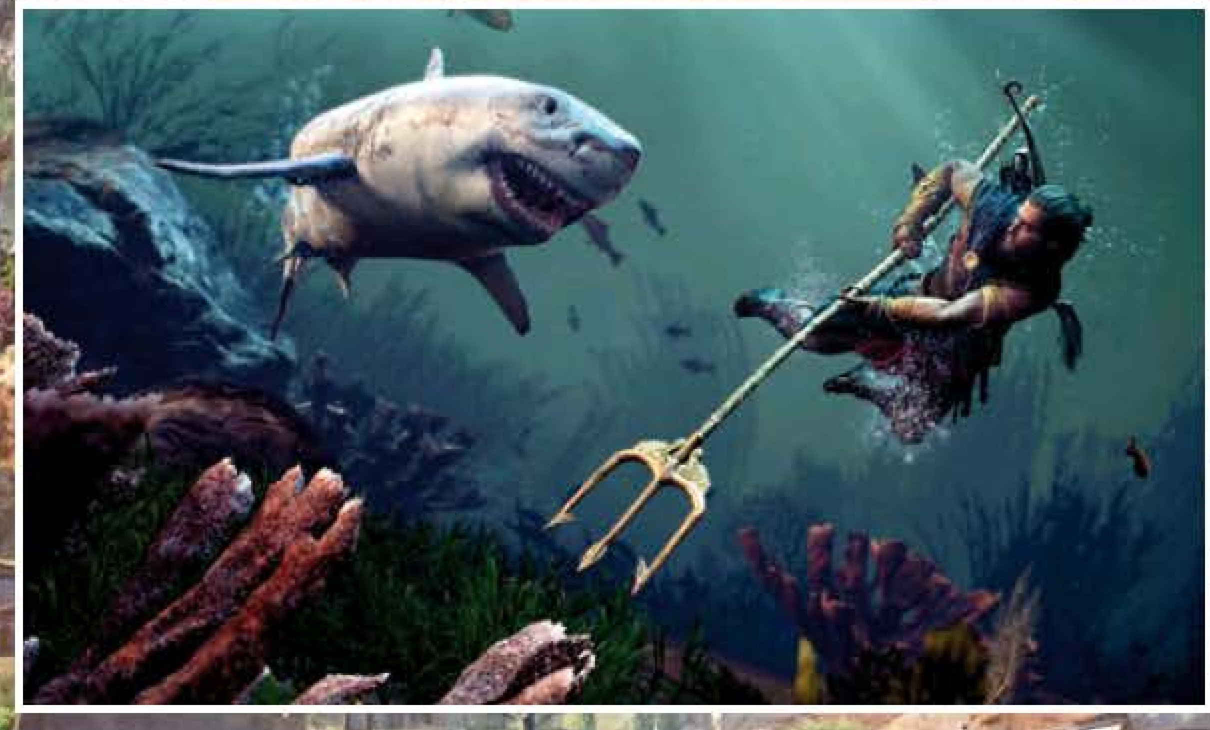


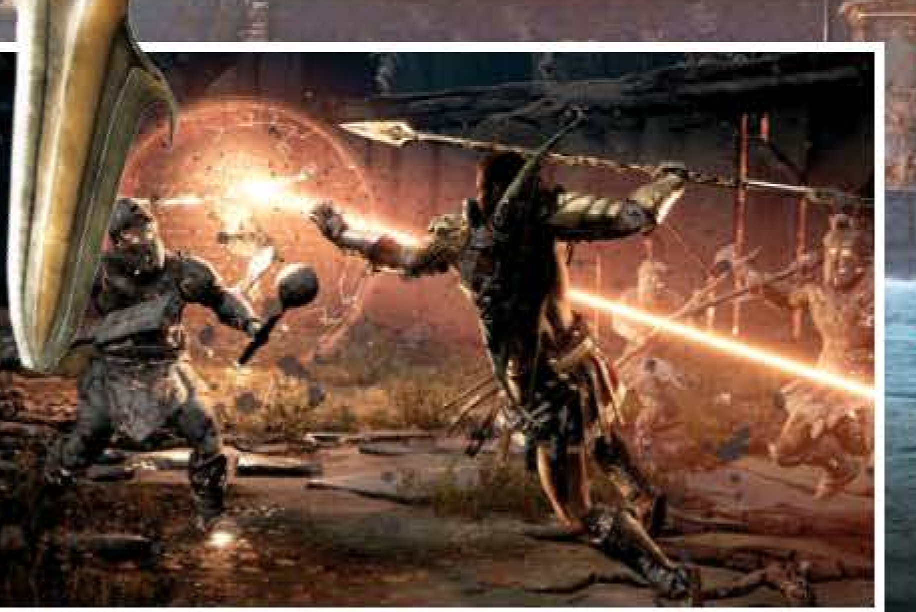


■ El mapa será aún más grande que el de *Origins* y recordará al de *Black Flag*, al tener un mar que conectará las innumerables islas griegas.









■ Habrá mucho contenido mitológico, como un combate contra Medusa, que intentará convertirnos en piedra tirándonos rayos.



■ La fauna salvaje será muy diferente a la de Egipto. Nos las veremos con lobos, tiburones y hasta el mismísimo Toro de Creta.

LAS CLAVES

1 **ROL.** Habrá más diálogos y tomas de decisiones que se traducirán en varios finales, así como un sistema de equipo y niveles amplificado.

2 **MEDITERRÁNEO.** La navegación libre y los combates marítimos regresarán a lo grande. Para mejorar el barco, habrá que reclutar gente.

3 **GUERRA.** Habrá dos bandos: el ateniense y el espartano. Nos podremos poner del lado que queramos y contribuir a la conquista de regiones.



LAS CLAVES

1 **MINIJUEGOS.** Habrá 80, todos creados desde cero. Podrán ser de todos contra todos o por equipos (de dos contra dos o bien de tres contra uno).

2 **SWITCH.** El juego sacará el máximo partido a los Joy-Con y, además, permitirá juntar dos consolas en modo sobremesa en ciertas pruebas.

3 **ONLINE.** Sólo es un pequeño compendio de cinco pruebas llamado Mariotlón, pero la saga, que pedía a gritos modo online, al fin se abre a él.

■ 5 DE OCTUBRE ■ NINTENDO ■ MINIJUEGOS

Super Mario Party

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

DE OCA A OCA Y TIRO PORQUE ME TOCA

Switch es una consola perfecta para las reuniones sociales y las formas de control peculiares. Lo demostró *1-2-Switch* cuando se lanzó y lo va a corroborar *Super Mario Party*.

Tras nacer como un spin-off en Nintendo 64, esta saga se ha convertido en una de las más queridas por la comunidad nintendera, y se va a estrenar a lo grande en la consola híbrida. La anterior entrega, *The Top 100*, que se lanzó en 3DS hace un año, fue un repaso histórico a sus mejores momentos, pero ésta se ha hecho completamente desde cero, con 80 minijuegos que sacarán el máximo partido a la consola y a los Joy-Con.

Azar y habilidad para ganar

Aunque no esté numerado con un "11", el juego seguirá la línea de las entregas estándar, es decir, con un sistema de tableros y tiradas de dados, que se culminarán con un minijuego al final de cada turno, de cara a obtener monedas y estrellas. Habrá carreras de patinetes, baloncesto, batallas de tanques, béisbol, hípica... Para avivar el ritmo de las partidas, habrá nuevas opciones y casillas, con el azar siempre dispuesto a hacernos jugarretas. Entre los modos adicionales, estarán Mario Party a dobles, que ofrecerá combates cooperativos con movimiento libre por una cuadrícula, o Sala de recreo de Toad, que instará a juntar las pantallas de dos consolas en modo sobremesa. Casi todo estará enfocado exclusivamente al multijugador local (bastará con un Joy-Con por persona), pero, por primera vez en la serie, habrá cinco pruebas que se podrán disfrutar online, en el llamado Mariotlón. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

***Mario Party* es el rey de los minijuegos, y su multijugador local es garantía de piques y risas para todos los públicos.**

■ El sistema de tableros y tiradas de dados se ha replanteado para incluir más opciones y que sea aún más imprevisible.



■ Muchas de las pruebas explotarán el sensor de movimiento de los Joy-Con, ya sea usándolo en horizontal o en vertical.



■ La característica de vincular las pantallas de dos Switch en diversos ángulos es algo que nadie había propuesto todavía.

LAS CLAVES

1 **CONTRAS.** El "reversal edge" será la principal novedad. Permitirá chocar armas con el rival y realizar un vistoso contraataque.

2 **PLANTEL.** De serie, habrá veintitrés personajes. Como en *Tekken 7*, no nos libraremos de la gran lacra del género de la lucha: un pase de temporada cuyo primer luchador será Tira...

3 **HISTORIA.** Habrá dos modos con narrativa, uno con los personajes principales del juego (Chronicle of Souls) y otro con nuestro propio guerrero (Libra of Soul).

■ 19 DE OCTUBRE ■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA

Soul Calibur VI

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



WELCOME BACK TO THE STAGE OF HISTORY

Una de las sagas de lucha más queridas de la historia regresa tras un retiro espiritual para purificar su alma, que empezaba a estar más negra que las de Nightmare y Cervantes.

Las dos últimas entregas de *Soul Calibur* fueron decepcionantes. La quinta parte, lanzada en 2012, aún aguantó el tipo medianamente, pero la de 2014, titulada *Lost Swords*, fue un disparate en forma de free-to-play para PS3. Por suerte, Bandai Namco se ha tomado su tiempo para que sus legendarias espadas vuelvan a brillar como antaño. No en vano, esta sexta entrega revisitará los eventos de la entrega de 1998-1999, la que tanto nos hizo gozar en los salones recreativos y en Dreamcast.

Coreografías afiladas

Siguiendo el ejemplo de *Tekken 7*, el salto de la serie a PS4 y Xbox One irá de la mano del motor Unreal 4, que dejará unas coreografías tremendas, gracias a las fluidas animaciones de los luchadores, los cambios de plano puntuales, los escenarios y, sobre todo, la iluminación en forma de estelas y destellos. De inicio, habrá veintitrés personajes. Muchos de ellos serán viejos conocidos (Mitsurugi, Sophitia, Ivy, Kilik, Taki, Maxi, etc.), pero también habrá debutantes como Groh, Azwel o Geralt de Rivia. Cada uno tendrá un arma y unas técnicas diferenciadas, y la mayor novedad será un nuevo sistema de contraataques, que se sumará a los ataques especiales asociados a una barra. Entre los modos, destacarán Chronicle of Souls, que narrará las peripecias de cada personaje en busca de la Soul Edge y la Soul Calibur, y Libra of Soul, donde habrá que pararle los pies a un villano que busca la Soul Edge. ■

■ **PRIMERA IMPRESIÓN**

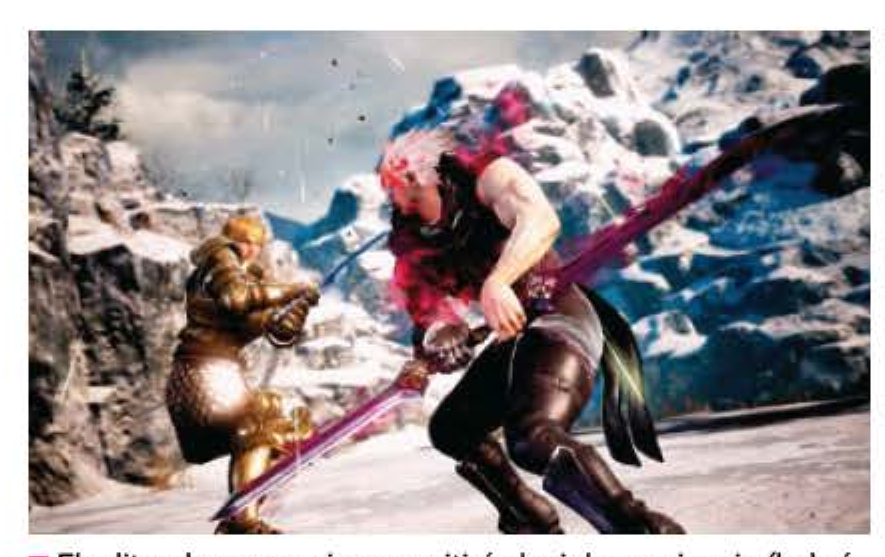
Bandai Namco ha afilado sus armas con dedicación y volveremos a sentir lo mismo que con las primeras entregas.



■ El apartado visual será brutal, con cambios de plano para resaltar algunos golpes y estelas de color para las armas.



■ Geralt de Rivia es el invitado de excepción de esta entrega. Es lógico, pues Bandai Namco fue la editora de *The Witcher 3*.



■ El editor de personajes permitirá elegir la apariencia (habrá dieciséis razas) y tanto el arma como el estilo de combate.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes



Camiseta oficial FIFA 19

EA vuelve al campo y hay que cambiar de equipación

GAME comercializa, en exclusiva y desde el 12 de septiembre, esta espectacular camiseta con licencia oficial de EA Sports confeccionada en 100% poliéster. Lleva bordado el escudo de FIFA Ultimate Team en el pecho y el número 19 en la espalda, e incorpora un sistema de eliminación de sudor de alto rendimiento. Está disponible en varias tallas: Junior, S, L, XL y XXL.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Recreativa Pac-Man

Disfruta del Comecocos en su mueble original

Numskull Designs y Bandai Namco se han aliado para lanzar este modelo, a escala 1/4, del mueble original de *Pac-Man*. Es totalmente funcional, mide 43 cm. de altura, está fabricado en madera y cuenta con un monitor TFT de 5 pulgadas, una marquesina iluminada por LED y una batería recargable de litio. Saldrá en diciembre y sólo se fabricarán 10.000 unidades.

A LA VENTA EN *www.geekstore.com*

PlayStation icons

Los míticos símbolos de PS iluminarán tu habitación

Con unas dimensiones de 31 cm. de largo y 11 cm. de altura, este set fabricado por Paladone convierte los conocidos símbolos de PlayStation en una preciosa lámpara que puede alimentarse con tres pilas AAA (no incluidas) o con el cable USB que incorpora. Tiene tres modos de iluminación: estándar, fases de color y uno que reacciona al sonido. El elemento decorativo ideal para sonyers o para cualquier amante de los videojuegos.

A LA VENTA EN *www.paladoneshop.com*

Nuevos Sets Kubrick de GTA

Los personajes de Rockstar, con estética cúbica

Rockstar comercializa, a través de su tienda oficial de merchandising, tres nuevos sets de muñecos Kubrick basados en las últimas entregas de *Grand Theft Auto*. El set de *GTA IV* (59,99 €) está compuesto por las figuras de Niko Bellic, su primo Roman, Johnny Klebitz (de *The Lost and Damned*) y Luis López y Tony Prince (de The *Ballad of Gay Tony*). El de *GTA V* (49,99 €) cuenta con Michael, Franklin (y su perro Chop), Trevor y Lester Crest. Por último, el set GTA V: Edición Golpes (49,99 €) presenta a Michael, Franklin y Trevor ataviados con los monos y máscaras de "El Bloqueo", además de a Lamar Davis y a Cris Formage, líder del Programa Epsilon. Cada set tiene sus propios accesorios.

■ **A LA VENTA EN** *www.rockstarwarehouse.com*

Guantelete del Infinito

La destrucción del universo está a un chasquido de dedos

Hasbro ha hecho realidad el sueño de los fans de Thanos, y de cualquier persona que odie a la humanidad en general, con este espectacular Guantelete del Infinito, que recrea a la perfección la demoledora arma del Titán loco. Tiene un tamaño de 46 centímetros e incorpora luces y efectos de sonido (mediante tres pilas AAA no incluidas). Podrás meter la mano dentro y cerrar el puño gracias a sus articulaciones, aunque también puede servir como elemento decorativo. Un complemento ideal para los amantes del cosplay, con el impresionante acabado que suele imprimir Hasbro en su línea Legends. Eso sí, no garantizan que suceda nada si decides chasquear los dedos.

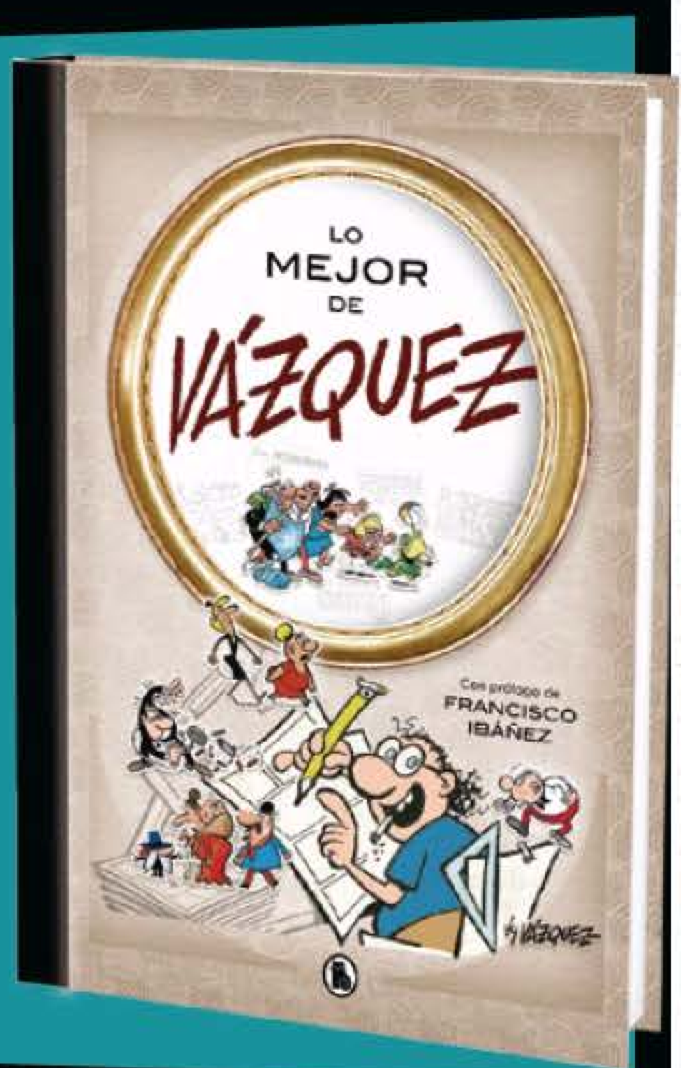
■ **A LA VENTA EN** *www.impactgame.es*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

LO MEJOR DE VÁZQUEZ

■ **AUTOR** Manuel Vázquez ■ **ED.** Penguin Random House
■ **PRECIO** 24,90 € ■ **PÁGINAS** 240 ■ **FORMATO** Tapa dura

Dentro de sus planes para recuperar el extenso fondo editorial de Bruguera, Penguin Random House editará en noviembre esta selección de las mejores obras del legendario e incorregible Vázquez. En sus 240 páginas, encontraremos historietas de Anacleto, las hermanas Gilda, el tío Vázquez, la familia Cebolleta y la familia Churumbel. Habríamos preferido una sucesión de integrales que recopilaran el ingente material que legó Vázquez, pero, teniendo en cuenta el actual clima de corrección política, sospechamos que habrían levantado bastante polémica. De hecho, es probable que echemos en falta más de una historieta clásica en este volumen.



LOS MUNDOS DE STEVE DITKO

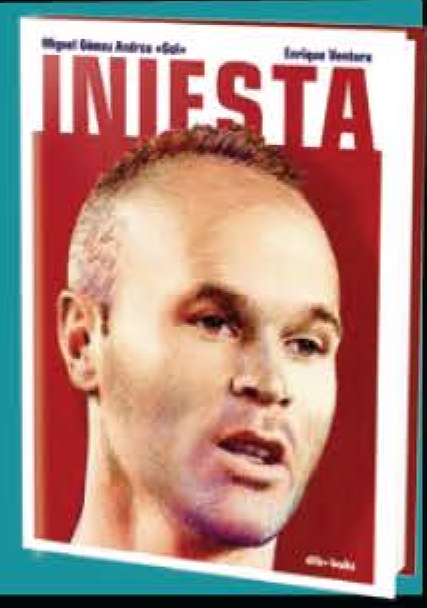
■ **AUTOR** Steve Ditko ■ **EDITORIAL** Panini Cómics
■ **PRECIO** 25 € ■ **PÁGINAS** 264 ■ **FORMATO** Tapa dura

Ahora que media humanidad está encarnando a Spider-Man en PS4, es un buen momento para recuperar el trabajo de Steve Ditko, el dibujante que lo creó (junto al guionista Stan Lee). El tándem también alumbró al Doctor Extraño, de modo que las historietas más míticas de ambos personajes aparecen en esta antología, que, además, recoge relatos de Amazing Adult Fantasy y varios ensayos.

INIESTA

■ **AUTORES** Gómez Andrea, Ventura ■ **EDITORIAL** Dibbuks
■ **PRECIO** 22 € ■ **PÁGINAS** 88 ■ **FORMATO** Cartoné

La liga española ya está echando de menos al genial Andrés Iniesta, que actualmente está dejando boquiabiertos a los japoneses. Al menos nos queda esta biografía en forma de cómic, con guión de Miguel Gómez Andrea e ilustraciones de Enrique Ventura, en la que podremos conocer la historia del mítico jugador del Barça desde su infancia.



MÚSICA

BSO SOUL CALIBUR

Esta impresionante caja de edición limitada reúne, a lo largo de siete vinilos, una selección de temas de todas las entregas de la saga de lucha de Namco, desde el fundacional *Soul Edge* hasta el inminente *Soul Calibur VI*. Una auténtico tesoro para coleccionistas, disponible desde el 25 de octubre.

■ **PRECIO** 109 € ■ *store.bandainamcoent.eu*



BSO POLICENAUTS

Data Disc edita en un estuche con dos vinilos la banda sonora de *Policenauts*, la memorable aventura, aún inédita en Occidente, que Hideo Kojima facturó tras *Snatcher*. Son 70 minutos de música acompañados de un libreto de arte de doce páginas con ilustraciones rescatadas de los archivos de Konami.

■ **PRECIO** 28 € ■ *data-discs.com*



Mochila Mushroom Placed Print

Para los que no temen destacar entre la multitud

Dentro de la enorme gama de prendas y accesorios fabricados por Difuzed con licencia Nintendo, nos hemos decantado este mes por esta llamativa mochila, inspirada en una de las icónicas setas de Super Mario. Está confeccionada en 100% poliéster, cuenta con un bolsillo delantero y tiene unas medidas de 41x31 cm.

A LA VENTA EN *www.solopixel.es*

PVP desde 39,95€

Quemador de incienso Spyro

Alcanzar el nirvana de la mano del dragoncete de Insomniac

Posiblemente el objeto más peculiar que ha visitado jamás un bazar de HC, este quemador de incienso es, además, un precioso objeto decorativo. Aunque está fabricado en PVC, en su interior tiene una base metálica donde podrás meter una piedra de incienso y ver cómo sale el humo por las fosas nasales de Spyro.

A LA VENTA EN *www.geekstore.com*

PVP desde 33,69€

Moleskine Super Mario

Tan bonita que te dará pena escribir en ella

Moleskine lleva años rindiendo homenaje a iconos de la cultura pop en forma de libretas de edición limitada. Su último fichaje es nada menos que Super Mario y, entre los cuatro modelos que ha lanzado, destaca esta libreta de bolsillo con una portada inspirada en el cartucho de NES. Además, incluye pegatinas.

A LA VENTA EN *es.moleskine.com*

PVP desde 16,90€

PVP desde 11,29€

PVP desde 8,59€

PVP desde 149,99€

LIBROS

¡NERFEA ESTO!

Rebeca Escribano nos adentra en el fenómeno de *Overwatch* en este tomo de 232 páginas, donde se analizan el universo narrativo y los personajes creados por Blizzard Entertainment. También descubriremos cómo se gestó el juego, así como los diversos secretos y huevos de pascua que encierra este popular videojuego, además de un sinfín de curiosidades.

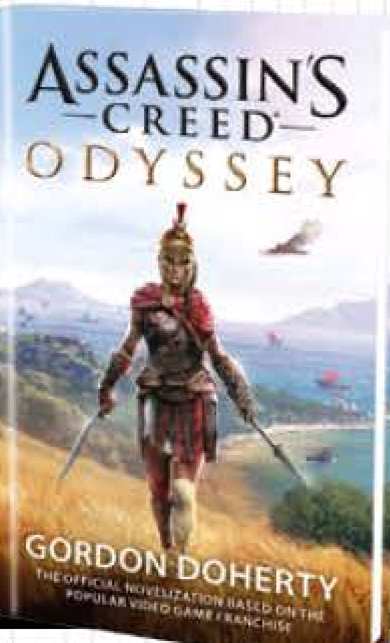
PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Ubisoft España ha anunciado que la novela oficial de la nueva entrega de *Assassin's Creed* llegará a nuestro país el próximo 6 de noviembre, aunque aún no se han confirmado su precio ni el diseño de la portada en castellano. Escrita por Gordon Doherty, narrará la historia del juego desde el punto de vista de Kassandra.

PRECIO Sin confirmar **PUBLICADO POR** *Penguin House*



Lámparas Harry Potter

Pequeñas, coquetas, adorables...

Ningún fan de los libros de J.K. Rowling querrá dejar escapar estas preciosas figuritas, encerradas en unas urnas que se iluminan gracias a dos pilas AAA (no incluidas). Tienen una altura aproximada de 10,5 centímetros y hay disponibles cuatro modelos distintos: Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley y Hagrid.

A LA VENTA EN *www.firebox.com*

Funko Pop! Space Invaders

Los míticos marcianitos de Taito, en seis colores

Es imposible no caer rendido ante esta fiel recreación en plástico de los Space Invaders de Taito. Hay seis modelos: azul, verde, rosa, amarillo, naranja y un modelo verde que brilla en la oscuridad. De momento, son exclusivos de Think Geek y GameStop, pero no tardarán en llegar a las tiendas de todo el mundo.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Soul Calibur VI Ed. Coleccionista

Elige entre una Sophitia a todo color y otra plateada

Disponible desde el 19 de octubre, la Edición Coleccionista de *Soul Calibur VI* incluirá el juego, el pase de temporada y la BSO digital. La edición que se venderá en comercios lleva una estatua de 35 cm. de Sophitia a todo color. Sólo en la tienda de Bandai Namco podrás encontrar una aún más limitada, con la estatua en plateado.

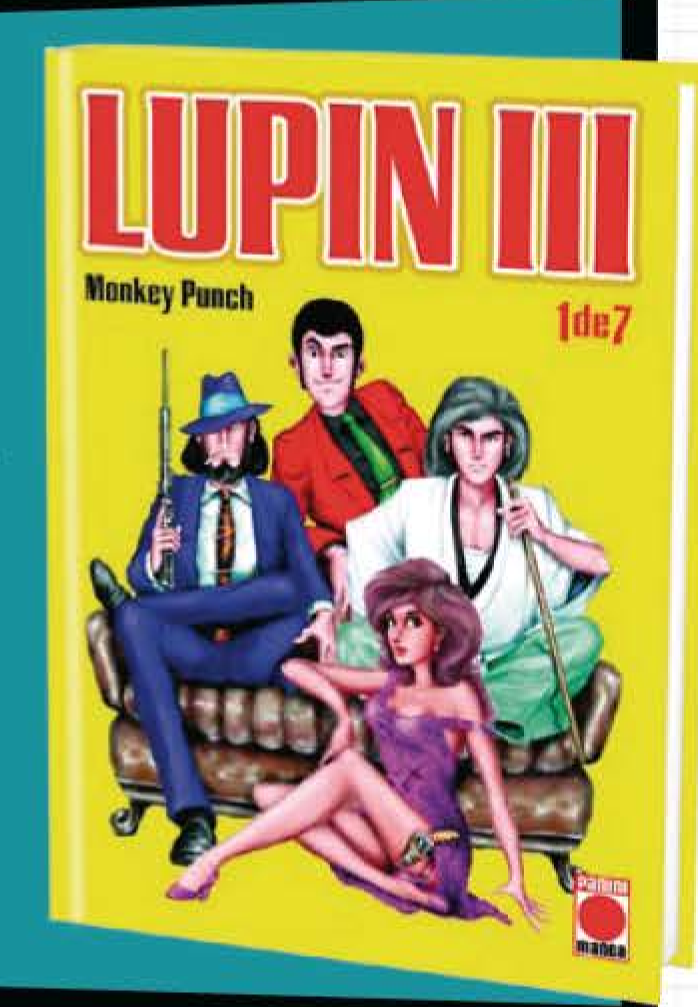
A LA VENTA EN *store.bandainamcoent.eu*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

LUPIN III

AUTOR Monkey Punch **ED.** Panini Cómics **PRECIO** 13,95 € **PÁGINAS** 400 **FORMATO** Tomo con sobrecubiertas

Uno de los lanzamientos del año, al menos para los que aún recordamos la serie de animación. Eso sí, el Lupin III creado por Monkey Punch (el pseudónimo de Kazujiko Kato) en 1967 desde las páginas de la revista Weekly Manga Action era bastante más corrosivo que el de su adaptación al anime. Hace algunos años, ya tuvimos ocasión de disfrutar del manga original en España a manos de otra editorial, pero ahora es Panini Cómics la que se encarga de editarlo en una edición más cuidada que se prolongará durante siete tomos. Un incunable que nadie debería dejar escapar. A saber cuántos años tardaremos en volver a tener otra oportunidad.





KAKEGURUI

AUTORES Kawamoto, Naomura **EDITORIAL** ECC Cómics **PRECIO** 9,95 € **PÁGINAS** 248 **FORMATO** Rústica

Quizás muchos conoceréis esta creación de Homura Kawamoto y Toru Naomura gracias a las dos adaptaciones (una en forma de anime y otra con imagen real) disponibles en Netflix España. ECC Cómics trae a nuestro país el manga original, publicado en las páginas de la revista Gangan Comics, en el que se nos narran las rivalidades, y el amor por el juego, de los alumnos de la prestigiosa academia privada Hyakkao.

RONJA, LA HIJA DEL BANDOLERO

AUTOR Goro Miyazaki **EDITORIAL** Jonu Media **PRECIO** 32,99€ (DVD), 45,99 € (blu-ray) **FORMATOS** DVD y BD

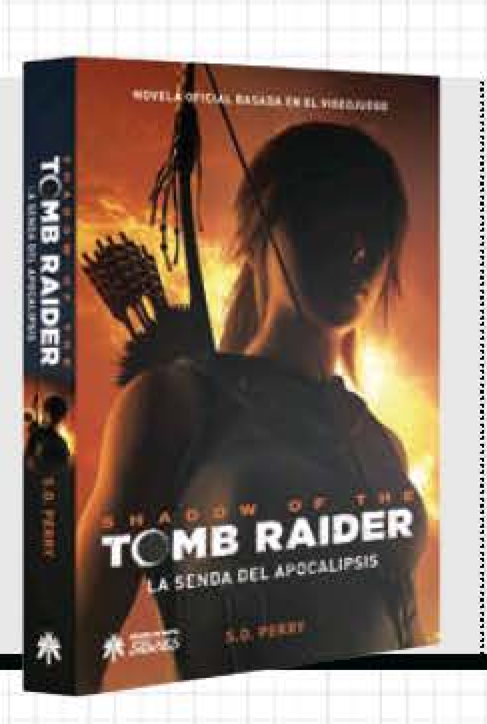
Basada en la novela original de Astrid Lingdren, la creadora de Pippi Calzaslargas, "Ronja" es la primera serie de animación producida por Studio Ghibli y, de hecho, está dirigida por Goro, el hijo de Hayao Miyazaki. A lo largo de veintiséis episodios, narra las aventuras de la hija del líder de un clan de bandidos que viven en un castillo escandinavo. Ronja se hará amiga de Birk, el hijo del jefe de una banda rival, lo que les obligará a mantener su amistad en secreto.



LA SENDA DEL APOCALIPSIS

Stories, el sello de ficción de Héroes de Papel, edita en España la novela oficial basada en el último videojuego protagonizado por Lara Croft: *Shadow of the Tomb Raider*. Escrita por S.D. Perry, nos cuenta las aventuras de nuestra heroína favorita durante una frenética expedición en Colombia. Son 272 apasionantes páginas que devorarás a velocidad de vértigo.

PRECIO 18 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



SUPER GAMES LAND

Editado originalmente, vía crowdfunding, como "Game Boy Lands", el delicioso libro de Bonache llega a las librerías en una edición con tapa dura y nuevo título. Prepárate para troncharte con sus hilarantes viñetas basadas en clásicos de Game Boy como *Super Mario Land*, *Kirby*, *Pokémon* o *Tetris*. Todo ello, sin abandonar la gama cromática de la portátil de Nintendo, por supuesto.

PRECIO 12,95 € **PUBLICADO POR** *Planeta Cómic*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **GÉNERO** Shooter
- **COMPAÑÍA** Digital Extremes (Bandai Namco)
- **AÑO** 2013







Star Trek

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



DE ESTRELLAS DE CINE, A ESTRELLADOS

Trasladar una licencia cinematográfica a un videojuego suele ser toparse con la Ley de Murphy, y "Star Trek" lo demostró hace un lustro con este shooter en tercera persona, que no tenía ni subtítulo.

En 2013, aprovechando el estreno de "En la oscuridad", Bandai Namco probó suerte con un juego que servía de puente entre esa película y la de 2009 que había dirigido J.J. Abrams. En él, el capitán Kirk y el comandante Spock debían ir en busca de los gorn, unos lagartos que habían robado un dispositivo capaz de abrir brechas en el espacio-tiempo. La aventura se podía jugar en cooperativo local y online, y los tripulantes de la USS Enterprise guardaban un parecido razonable con sus homónimos de la gran pantalla, pero eso no la salvó de ser engullida por el agujero negro.

El planteamiento general imitaba al de *Gears of War*... pero daba igual disparar a la cabeza que a los pies de los enemigos, y cambiar de cobertura era un suplicio. Para dar variedad, había algunas zonas de combate espacial teledirigido, plataformas, sigilo y pirateo de dispositivos. Ahora bien, había fallos por doquier. La IA era de juzgado de guardia, especialmente la del compañero cuando lo manejaba la CPU, pues, a menudo, ignoraba a los enemigos (y éstos, a él), podía acabar atrapado en lugares inaccesibles, pasar de nosotros si caíamos heridos... La ensalada de bugs incluía también aliño en forma de muros invisibles o caídas infinitas al vacío.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Es otro más de los infinitos ejemplos de cómo intentar sacar partido a una licencia de cine aprovechando que el Pisuerga pasa por Valladolid... para acabar tirándola por la borda, de la USS Enterprise, en este caso. Las nueve horas que duraba eran un suplicio de bruscos tiroteos y fallos capaces de sacar de sus casillas al mismísimo Spock.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **26 de octubre**

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, David Alonso, Alejandro Alcolea, Elisabeth López.
MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI



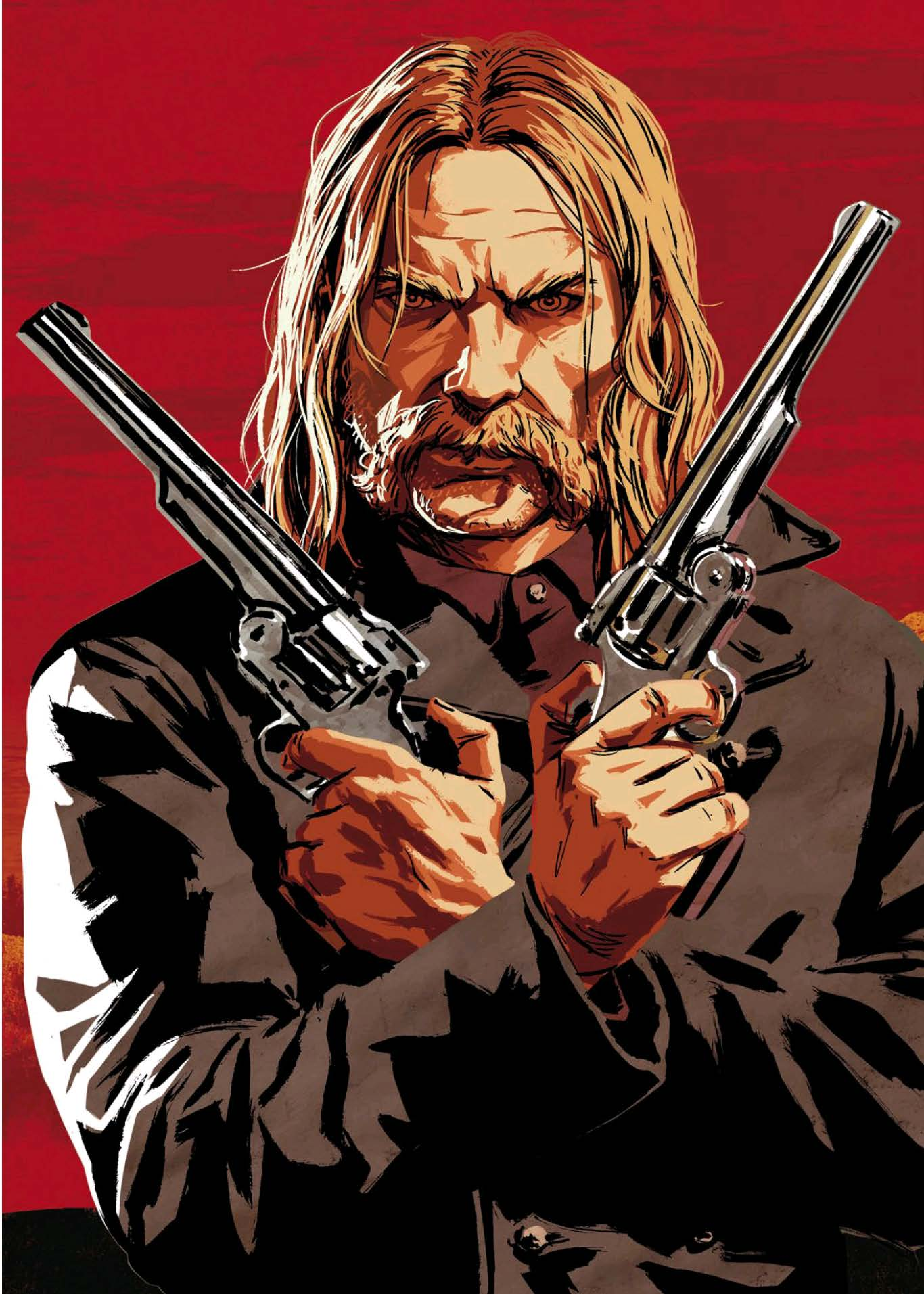

HOBBY CONSOLAS
ASSASSIN'S CREED
ODYSSEY
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
UBISOFT



FORZA
HORIZON 4
McLaren
XBOX ONE
Windows 10
HOBBY CONSOLAS

FORAJIDOS SIEMPRE





FORAJIDOS SIEMPRE

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

RED DEAD REDEMPTION II




FORAJIDOS SIEMPRE
ROCKSTAR GAMES PRESENTA
RED DEAD REDEMPTION II


18
www.pegi.info

